

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



**TESIS DOCTORAL**

**Técnicas de guión cinematográfico: la anticipación como acción  
resolutiva**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Francisco Javier Miranda García**

Directores

Francisco García García  
Mario Rajas Fernández

**Madrid, 2015**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

**DOCTORADO EN TÉCNICAS Y PROCESOS DE CREACIÓN DE IMÁGENES: APLICACIONES  
SOCIALES Y ESTÉTICAS**



**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID**

**TÉCNICAS DE GUIÓN CINEMATográfico:**  
**LA ANTICIPACIÓN COMO ACCIÓN RESOLUTIVA**

Bajo la dirección de los doctores  
D. Francisco García García y D. Mario Rajas Fernández

Autor:  
Francisco Javier Miranda García





*A TODA MI FAMILIA, AMIGOS Y SERES  
QUERIDOS. POR TODO EL APOYO RECIBIDO A  
LO LARGO DE ESTOS AÑOS Y POR SER TODOS  
ELLOS UN EJEMPLO A SEGUIR.*



## **AGRADECIMIENTOS**

El camino ha finalizado. Aunque el escrito de este estudio ha pasado por muchas etapas, al igual que el héroe, ha llegado el final. No ha sido un viaje sencillo, más bien todo lo contrario, ha estado lleno de momentos de crisis y muchos contratiempos, pero es momento de dar gracias a todos los que me han ayudado a luchar y llegar a la etapa de mi vida en la que estoy.

A lo largo de todos estos años de escritura de tesis doctoral y de cursos de doctorado, al igual a lo largo de mi vida, me he encontrado con un gran número de personas que han entrado y salido de mi vida. Unos me han marcado mucho y otros han pasado de forma completamente desapercibida. A ambos tipos de personas quería guardarles un hueco en este apartado. A los que siguen en mi vida, gracias de todo corazón, me habéis servido como inspiración, ayuda y motivación para moldear este estudio tan minucioso. A los segundos tipos de personas también quería darles las gracias porque me han hecho ver quiénes son los que realmente se preocupan por ti, además de servirme como incentivo para seguir con este proyecto hacia delante.

En el ámbito académico me gustaría dar gracias a mis dos directores, Francisco García y Mario Rajas, Mario Rajas y Francisco García. Al primero de ellos por dar luz verde a este proyecto tan personal y tan concreto. Al segundo por aparecer cuando la llegada al puerto parecía imposible por la oscuridad que me rodeaba y guiarme cual faro a buen puerto. A ambos quería agradecer su paciencia, consejos y métodos de aprendizaje para crear esta tesis. Dentro de este ámbito me gustaría también nombrar a todas las amistades que he forjado a lo largo del doctorado. Todas las veces que nos veíamos dentro o fuera de las aulas no parábamos de darnos fuerzas y todo tipo de consejos para crear nuestros proyectos tan concretos y personales.

En el ambiente familiar me gustaría agradecer todo tipo de apoyo recibido por mis familiares más cercanos. No sólo agradecerles el apoyo a lo largo del doctorado, sino también, a lo largo de la licenciatura; si no llega a ser por ese respaldo nunca habría hecho esta carrera universitaria y este doctorado tan especial y tan vocacional, y que tanto se aleja de las tradiciones familiares. En especial, a mis padres, gracias por ser un ejemplo a seguir.



## ÍNDICE

RESUMEN.....	37
1 INTRODUCCIÓN .....	43
1.1 PRESENTACIÓN DEL OBJETO Y SU CONTEXTO.....	43
1.1.1 INTRODUCCIÓN CREATIVA .....	48
1.2 PROPÓSITO .....	53
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	53
1.3.1 PERSONAL.....	54
1.3.2 CIENTÍFICA .....	54
1.3.3 SOCIAL .....	55
1.3.4 ECONÓMICA .....	56
1.4 OPORTUNIDAD.....	57
1.5 FINALIDAD .....	57
1.6 RECURSOS .....	58
1.6.1 ECONÓMICOS .....	58
1.6.2 PERSONALES .....	58
1.6.3 DOCUMENTALES .....	58
1.7 ESTRUCTURA.....	59
BLOQUE I: INTRODUCCIÓN A LA NARRAVITA .....	61
2 ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	61
2.1 EL CONCEPTO DE NARRACIÓN .....	61
2.2 EL RELATO .....	67
2.2.1 EL RELATO COMO ESTRUCTURA .....	70
2.2.2 LA DIÉGESIS DEL RELATO .....	72
2.2.3 LA CATEGORÍA DE LOS SUCESOS .....	74
2.3 EL GUIÓN, BASE DEL PROYECTO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL .....	79
2.3.1 INTRODUCCIÓN.....	79
2.3.2 FASES EN LA VALORACIÓN DEL GUIÓN .....	80
2.3.2.1 IDEA .....	81
2.3.2.2 SINOPSIS.....	82
2.3.2.3 ESCALETA Y TRATAMIENTO .....	82

2.3.2.4 GUIÓN LITERARIO .....	83
2.3.2.5 GUIÓN TÉCNICO.....	83
2.3.3 DIVERSIDAD DEL GUIÓN.....	84
2.3.1 GUIÓN ARGUMENTAL .....	84
2.3.2 DOCUMENTAL.....	84
2.3.3 REPORTAJE.....	85
2.3.4 DIDÁCTICO .....	85
2.4 CÓMO DESARROLLAR UN GUIÓN ANTES DE EMPEZAR A ESCRIBIRLO .....	87
2.4.1 INTRODUCCIÓN.....	87
2.4.2 ANÉCDOTA E IDEA DRAMÁTICA.....	88
2.4.2.1 IDEA TEMÁTICA O IDEA NÚCLEO .....	89
2.4.2.2 IDEA DRAMÁTICA E IDEA TEMÁTICA.....	89
2.4.2.3 ESTRUCTURA O <i>STORY LINE</i> .....	90
2.4.2.4 SINOPSIS ARGUMENTAL.....	90
2.4.2.5 ESCALETA.....	91
2.4.2.6 TRATAMIENTO .....	91
2.4.2.7 GUIÓN LITERARIO .....	92
2.4.2.8 EL GUIÓN TÉCNICO.....	92
2.5 LA ADAPTACIÓN DEL GUIÓN.....	93
2.5.1 INTRODUCCIÓN.....	93
2.5.2 NOVELA Y CINE.....	94
2.5.3 DEL MATERIAL LITERARIO AL DRAMA FÍLMICO .....	97
2.5.3.1 PROCESO DE ADAPTACIÓN.....	99
2.5.3.2 EXTRAER LA HISTORIA.....	100
2.5.3.3 CONSTRUIR LOS PERSONAJES.....	100
2.5.3.4 DEFINIR EL ESTILO, EL CLIMA Y EL TONO .....	102
2.5.3.5 ESCENARIO .....	102
2.5.4 LA ADAPTACIÓN ES UNA CREACIÓN .....	103
2.5.4.1 TRATAMIENTO Y GUIÓN DEFINITIVO.....	103
2.5.5 CONCLUSIÓN .....	103
2.6 ESTRUCTURA Y GÉNERO .....	105
2.6.1 GÉNEROS CINEMATOGRAFÍCOS.....	105

2.6.2 RELACIÓN ENTRE LA ESTRUCTURA Y EL GÉNERO .....	111
<b>BLOQUE II: LAS TÉCNICAS DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO .....</b>	<b>113</b>
<b>2.7 TRAMAS.....</b>	<b>113</b>
2.7.1 INTRODUCCIÓN.....	113
2.7.2 TRAMA: CONCEPTO Y CONFIGURACIÓN .....	114
2.7.3 PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN DE LA TRAMA.....	116
2.7.3.1 SELECCIÓN DE SUCESOS .....	116
2.7.3.2 ORDEN Y DURACIÓN DE LOS SUCESOS.....	120
2.7.4 TRAMA PRINCIPAL Y TRAMAS SECUNDARIAS.....	122
2.7.5 TRIÁNGULO NARRATIVO .....	124
2.7.5.1 DISEÑO CLÁSICO .....	124
2.7.5.2 DIFERENCIAS ENTRE LOS DISTINTOS TIPOS DE TRAMA.....	125
<b>2.8 UNIDADES DRAMÁTICAS .....</b>	<b>129</b>
2.8.1 INTRODUCCIÓN.....	129
2.8.1.1 ACTOS.....	130
2.8.1.2 ESCENA.....	131
2.8.1.3 CÓMO ESCRIBIR UNA ESCENA .....	133
2.8.2 SECUENCIA.....	136
2.8.2.1 NUDOS DE ACCIÓN .....	137
2.8.2.2 CLÍMAX NARRATIVO .....	138
2.8.3 CONCLUSIÓN.....	139
<b>2.9 LA DIVISIÓN DE ACTOS .....</b>	<b>141</b>
2.9.1 CÓMO DIVIDIR UN ACTO .....	141
2.9.2 EL RITMO DE LOS ACTOS .....	151
2.9.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	153
2.9.3.1 PUNTOS DRAMÁTICOS EN EL PRIMER ACTO .....	153
2.9.3.1.1 DETONANTE .....	153
2.9.3.1.2 PRIMER PUNTO DE NO RETORNO.....	163
2.9.3.2 PUNTOS DRAMÁTICOS EN EL SEGUNDO ACTO.....	173
2.9.3.2.1 PUNTO INTERMEDIO.....	174
2.9.3.2.2 SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	177
2.9.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS EN EL TERCER ACTO.....	183



2.9.3.3.1 CLÍMAX FINAL, EL TODO O LA NADA.....	183
2.9.4 HERRAMIENTAS EN LOS ACTOS .....	189
2.9.4.1 ACTO PRIMERO.....	189
2.9.4.1.1 PRIMERA ESCENA DEL GUIÓN .....	189
2.9.4.1.2 EL CAMINO DESDE EL DETONANTE AL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO.....	199
2.9.4.1.3 PRIMER ACTO COMO PLANTEAMIENTO .....	199
2.9.4.2 ACTO SEGUNDO .....	200
2.9.4.2.1 AUMENTAR LA TENSIÓN Y EL DRAMATISMO.....	200
2.9.4.2.2 EL REVÉS FÍSICO, ALEJAR EL OBJETO O META ANSIADO .....	200
2.9.4.2.3 OBSTÁCULOS Y CONTRAINTENCIONES: LAS BARRERAS.....	202
2.9.4.2.4 MONTAJE DE SECUENCIAS .....	204
2.9.4.2.5 ELIPSIS.....	206
2.9.4.3 ACTO TERCERO .....	207
2.9.4.3.1 CUENTA ATRÁS.....	208
2.9.4.3.2 SUCESIÓN DE OBSTÁCULOS.....	209
2.9.4.3.3 ANAGNÓRISIS.....	209
2.9.4.3.4 ELIPSIS.....	212
2.9.4.3.6 FALSOS FINALES Y ANTICLÍMAX.....	213
2.9.4.3.7 ESCENA FINAL.....	214
2.10 LA CATEGORÍA DEL AMBIENTE .....	217
2.10.1 INTRODUCCIÓN.....	217
2.10.2 EL ESPACIO DE LA HISTORIA.....	217
2.10.3 VISUALIDAD DEL ESPACIO Y FUNCIÓN CONTEXTUAL .....	219
2.10.4 LA CONFIGURACIÓN DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO .....	220
2.10.5 SIGNIFICADOS Y FUNCIONES DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO .....	221
2.10.6 NIVELES DE OCUPACIÓN Y VISIBILIDAD EN EL AMBIENTE .....	222
2.10.7 CONCLUSIÓN.....	224
2.11 LA COMPOSICIÓN .....	225
2.12 LOS DIÁLOGOS Y EL GUIÓN CINEMATOGRAFICOS.....	231
2.12.1 FUNCIONES DEL DIÁLOGO .....	231
2.12.1.1 NARRATIVAS .....	232

2.12.1.2 REFERIDAS A SU RELACIÓN CON LAS IMÁGENES.....	236
2.12.2 DIEZ REQUISITOS DE LOS DIÁLOGOS .....	240
2.12.3 EL BLOQUE DE LOS DIÁLOGOS .....	244
2.12.3.1 NORMAS GENERALES .....	244
2.12.3.1.1 NOMBRE DE LOS PERSONAJES.....	244
2.12.3.1.2 DIÁLOGO .....	245
2.12.3.1.3 FUERA DE PLANO .....	246
2.12.3.1.4 VOZ EN OFF .....	246
2.12.3.1.4.1 VOZ A TRAVÉS DE UN DISPOSITIVO.....	246
2.12.3.1.4.2. LA VOZ DEL NARRADOR (V.O) .....	246
2.12.3.1.4.3. PENSAMIENTO DE LOS PERSONAJES .....	246
2.12.4 TÉCNICAS AVANZADAS DE DIÁLOGO.....	247
2.12.4.1 LA FORMA EN LA QUE LAS PERSONAS HABLAN .....	248
2.12.4.1.1 ACENTOS.....	249
2.12.4.1.2 LENGUAJE TÉCNICO Y JERGA.....	249
2.12.5 NOTAS ADICIONALES SOBRE EL DIÁLOGO .....	250
2.12.5.1 PARÉNTESIS.....	250
BLOQUE III: LA ANTICIPACIÓN .....	253
2.13 QUÉ ES UNA ANTICIPACIÓN Y CÓMO SE UTILIZA .....	253
2.13.1 DEFINICIÓN .....	253
2.13.1.1 CÓMO SE UTILIZA LA ANTICIPACIÓN.....	255
2.13.1.2 EL SUSPENSE Y LA SORPRESA.....	258
2.13.1.3 ANTICIPACIONES NO CUMPLIDAS.....	260
2.13.2 TIPOS DE ANTICIPACIONES .....	262
2.13.2.1 OBJETOS .....	262
2.13.2.2 ACCIÓN.....	265
2.13.2.3 DIÁLOGO .....	268
2.13.2.4 PERSONAJES .....	275
2.12.2.5 EXTERNAS E INTERNAS.....	279
2.12.2.6 AGRADABLES Y DESAGRADABLES .....	280
2.12.2.7 PISTA FALSA.....	282
2.12.3 OTROS INSTRUMENTOS NARRATIVOS .....	283

2.12.3.1 MOTIVOS RECURRENTES .....	283
2.12.3.2 REPETICIÓN Y CONTRASTE .....	284
2.12.3.3 MCGUFFIN .....	284
3 DISEÑO .....	291
3.1 INTRODUCCIÓN .....	291
3.2 OBJETIVOS .....	291
3.3 HIPÓTESIS .....	301
3.3.1 PRINCIPAL.....	301
3.3.2 SECUNDARIAS .....	301
3.4 METODOLOGÍA .....	301
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN .....	303
4.1 SAGA ARMA LETAL .....	303
4.1.1 ARMA LETAL .....	303
4.1.1.1 INTRODUCCIÓN .....	303
4.1.1.1.1 SINOPSIS .....	303
4.1.1.2 ACTOS.....	303
4.1.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	304
4.1.1.3.1 EL DETONANTE .....	304
4.1.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	305
4.1.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	307
4.1.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	308
4.1.1.3.5 EL CLÍMAX .....	309
4.1.1.4 ANTICIPACIONES.....	311
4.1.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	311
4.1.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	314
4.1.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	316
4.1.2 ARMA LETAL II.....	320
4.1.2.1 INTRODUCCIÓN .....	320
4.1.2.1.1 SINOPSIS.....	320
4.1.2.2 ACTOS.....	320
4.1.2.3 GIROS DRAMÁTICOS .....	321

4.1.2.3.1. EL DETONANTE .....	321
4.1.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	323
4.1.2.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	324
4.1.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	325
4.1.2.3.5 EL CLÍMAX .....	327
4.1.2.4 ANTICIPACIONES.....	328
4.1.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	328
4.1.2.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	331
4.1.2.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	333
4.1.2.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	334
4.1.2.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	336
4.1.3 ARMA LETAL III.....	338
4.1.3.1 INTRODUCCIÓN .....	339
4.1.3.1.1 SINOPSIS .....	339
4.1.3.2 ACTOS.....	339
4.1.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	340
4.1.3.3.1 EL DETONANTE .....	340
4.1.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	341
4.1.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	343
4.1.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	344
4.1.3.3.5 EL CLÍMAX .....	345
4.1.3.4 ANTICIPACIONES.....	347
4.1.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	347
4.1.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	349
4.1.3.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	350
4.1.3.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	351
4.1.3.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	352
4.1.4 ARMA LETAL IV .....	354
4.1.4.1 INTRODUCCIÓN .....	354
4.1.4.1.1 SINOPSIS .....	355
4.1.4.2 ACTOS.....	355

4.1.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	356
4.1.4.3.1 EL DETONANTE .....	356
4.1.4.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	357
4.1.4.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	359
4.1.4.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	360
4.1.4.3.5 EL CLÍMAX .....	362
4.1.4.4 ANTICIPACIONES .....	365
4.1.4.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO .....	365
4.1.4.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE .....	370
4.1.4.4.3 ANTICIPACIÓN DE DIÁLOGO .....	371
4.1.4.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN .....	372
4.1.4.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	374
4.2 SAGA <i>MAD MAX</i> .....	377
4.2.1 <i>MAD MAX, SALVAJES DE AUTOPISTA</i> .....	377
4.2.1.1 INTRODUCCIÓN .....	377
4.2.1.1.1 SINOPSIS .....	377
4.2.1.2 ACTOS .....	377
4.2.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	378
4.2.1.3.1 EL DETONANTE .....	378
4.2.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	379
4.2.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	380
4.2.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	381
4.2.1.3.5 EL CLÍMAX .....	383
4.2.1.4 ANTICIPACIONES .....	386
4.2.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO .....	386
4.2.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE .....	389
4.2.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	391
4.2.1.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN .....	392

4.2.1.4.5 ANTICIPACIONES EN EL TÍTULO .....	393
4.2.2 <i>MAD MAX II, EL GUERRERO DE LA CARRETERA</i> .....	394
4.2.2.1 INTRODUCCIÓN .....	394
4.2.2.1.1 SINOPSIS .....	394
4.2.2.2 ACTOS.....	394
4.2.2.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	395
4.2.2.3.1 PRÓLOGO .....	395
4.2.2.3.2 EPÍLOGO .....	395
4.2.2.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	396
4.2.2.4.1 EL DETONANTE .....	396
4.2.2.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	397
4.2.2.4.3 PUNTO INTERMEDIO.....	398
4.2.2.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	400
4.2.2.4.5 EL CLÍMAX .....	401
4.2.2.5 ANTICIPACIONES.....	402
4.2.2.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	402
4.2.2.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	410
4.2.2.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	413
4.2.2.5.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	414
4.2.2.5.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	414
4.2.3 <i>MAD MAX III, MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO</i> .....	415
4.2.3.1 INTRODUCCIÓN .....	415
4.2.3.1.1 SINOPSIS .....	416
4.2.3.2 ACTOS.....	416
4.2.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	416
4.2.3.3.1 EL DETONANTE .....	416
4.2.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	417
4.2.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	419

4.2.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	420
4.2.3.3.5 EL CLÍMAX .....	422
4.2.3.4 ANTICIPACIONES.....	423
4.2.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	423
4.2.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	428
4.3 SAGA <i>RAMBO</i> .....	431
4.3.1 <i>RAMBO: ACORRALADO</i> .....	431
4.3.1.1 INTRODUCCIÓN .....	431
4.3.1.1.1 SINOPSIS .....	431
4.3.1.2 ACTOS.....	431
4.3.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	432
4.3.1.3.1 EL DETONANTE .....	432
4.3.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	434
4.3.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	435
4.3.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	436
4.3.1.3.5 EL CLÍMAX .....	437
4.3.1.4 ANTICIPACIONES.....	439
4.3.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	439
4.3.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	443
4.3.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	444
4.3.1.4.4 ANTICIPACIONES EN EL TÍTULO .....	446
4.3.2 <i>RAMBO: ACORRALADO PARTE II</i> .....	446
4.3.2.1 INTRODUCCIÓN .....	446
4.3.2.1.1 SINOPSIS .....	446
4.3.2.2 LOS ACTOS.....	447
4.3.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	447
4.3.2.3.1 EL DETONANTE .....	447
4.3.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	449
4.3.2.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	450
4.3.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	451
4.3.2.3.5 CLÍMAX.....	452

4.3.2.4 ANTICIPACIONES.....	454
4.3.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	454
4.3.2.4.2 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	462
4.3.2.4.3 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	465
4.3.3 RAMBO III .....	466
4.3.3.1 INTRODUCCIÓN .....	466
4.3.3.1.1 SINOPSIS .....	466
4.3.3.2 ACTOS.....	466
4.3.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	468
4.3.3.3.1 EL DETONANTE .....	468
4.3.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	469
4.3.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	471
4.3.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	471
4.3.3.3.5 EL CLÍMAX .....	473
4.3.3.4 ANTICIPACIONES.....	475
4.3.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	475
4.3.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	480
4.3.3.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	481
4.3.3.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	482
4.3.3.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	483
4.3.4 JOHN RAMBO: RAMBO IV .....	484
4.3.4.1 INTRODUCCIÓN .....	484
4.3.4.1.1 SINOPSIS .....	485
4.3.4.2 ACTOS.....	485
4.3.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	486
4.3.4.3.1 EL DETONANTE .....	486



4.3.4.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	487
4.3.4.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	488
4.3.4.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	489
4.3.4.3.5 EL CLÍMAX .....	490
4.3.4.4 ANTICIPACIONES.....	491
4.3.4.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	491
4.3.4.4.2 ANTICIPACIÓN DE PERSONAJE .....	492
4.3.4.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	494
4.3.4.4.4 ANTICIPACIÓN DE ACCIÓN .....	495
4.3.4.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	496
4.4 SAGA <i>TERMINATOR</i> .....	499
4.4.1 <i>TERMINATOR</i> .....	499
4.4.1.1 INTRODUCCIÓN .....	499
4.4.1.1.1 SINOPSIS .....	499
4.4.1.2 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	499
4.4.1.2.1 PRÓLOGO .....	499
4.4.1.2.2 EPÍLOGO .....	500
4.4.1.3 ACTOS.....	500
4.4.1.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	500
4.4.1.4.1 EL DETONANTE .....	500
4.4.1.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	501
4.4.1.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	502
4.4.1.4.4 EL SEGUNDO PUNTO NO RETORNO .....	503
4.4.1.4.5 EL CLÍMAX .....	504
4.4.1.5 ANTICIPACIONES.....	506
4.4.1.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	506
4.4.1.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	510
4.4.1.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	512
4.4.1.5.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	514

<b>4.4.2 TERMINATOR II, EL DÍA DEL JUICIO.....</b>	<b>515</b>
4.4.2.1 INTRODUCCIÓN .....	515
4.4.2.1.1 SINOPSIS .....	516
4.4.2.2 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	516
4.4.2.2.1 PRÓLOGO .....	516
4.4.2.2.2 EPÍLOGO .....	516
4.4.2.3 ACTOS.....	517
4.4.2.4 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	518
4.4.2.4.1 EL DETONANTE .....	518
4.4.2.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	519
4.4.2.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	521
4.4.2.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	522
4.4.2.4.5 EL CLÍMAX .....	523
4.4.2.5 ANTICIPACIONES.....	526
4.4.2.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	527
4.4.2.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	534
4.4.2.5.3 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	536
<b>4.4.3 TERMINATOR III: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS.....</b>	<b>538</b>
4.4.3.1 INTRODUCCIÓN .....	538
4.4.3.1.1 SINOPSIS .....	538
4.4.3.2 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	538
4.4.3.2.1 PRÓLOGO .....	538
4.4.3.2.2 EPÍLOGO .....	539
4.4.3.3 ACTOS.....	539
4.4.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	540
4.4.3.4.1 EL DETONANTE .....	540
4.4.3.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	541
4.4.3.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	542
4.4.3.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	543
4.4.3.4.5 EL CLÍMAX.....	545

4.4.3.5 ANTICIPACIONES.....	547
4.4.3.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	547
4.4.3.5.2 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	551
4.4.3.5.3 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	553
4.4.3.5.4 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	553
4.5 SAGA <i>JUNGLA DE CRISTAL</i> .....	555
4.5.1 <i>JUNGLA DE CRISTAL</i> .....	555
4.5.1.1 INTRODUCCIÓN .....	555
4.5.1.1.1 SINOPSIS.....	555
4.5.1.2 ACTOS.....	556
4.5.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	556
4.5.1.3.1 EL DETONANTE .....	556
4.5.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	558
4.5.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	559
4.5.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	561
4.5.1.3.5 EL CLÍMAX .....	563
4.5.1.4 ANTICIPACIONES.....	565
4.5.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	565
4.5.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJES .....	569
4.5.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	571
4.5.2 <i>LA JUNGLA II: ALERTA ROJA</i> .....	574
4.5.2.1 INTRODUCCIÓN .....	574
4.5.2.1.1 SINOPSIS .....	574
4.5.2.2 ACTOS .....	574
4.5.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	575
4.5.2.3.1 EL DETONANTE .....	575
4.5.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	576
4.5.2.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	578
4.5.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	579
4.5.2.3.5 EL CLÍMAX .....	581
4.5.2.4 ANTICIPACIONES.....	582

4.5.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	582
4.5.2.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	584
4.5.2.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	585
4.5.2.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	586
4.5.2.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	587
<b>4.5.3 JUNGLA DE CRISTAL III. LA VENGANZA.....</b>	<b>589</b>
4.5.3.1 INTRODUCCIÓN .....	589
4.5.3.1.1 SINOPSIS .....	589
4.5.3.2 ACTOS.....	589
4.5.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	590
4.5.3.3.1 EL DETONANTE .....	590
4.5.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	592
4.5.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	594
4.5.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	594
4.5.3.3.5 EL CLÍMAX .....	596
4.5.3.4 ANTICIPACIONES.....	599
4.5.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	599
4.5.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	603
4.5.3.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO. ....	605
4.5.3.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	606
4.5.3.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	607
<b>4.5.4 LA JUNGLA 4.0: LIVE FREE OR DIE HARD (DIE HARD 4).....</b>	<b>609</b>
4.5.4.1 INTRODUCCIÓN .....	609
4.5.4.1.1 SINOPSIS .....	609
4.5.4.2 LOS ACTOS.....	610
4.5.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	610
4.5.4.3.1 EL DETONANTE .....	610
4.5.4.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	612
4.5.4.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	613
4.5.4.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	615
4.5.4.3.5 EL CLÍMAX .....	616

4.5.4.4 LAS ANTICIPACIONES .....	617
4.5.4.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	617
4.5.4.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	621
4.5.4.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	623
4.5.4.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	624
4.5.4.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	625
4.6 SAGA <i>INDIANA JONES</i> .....	627
4.6.1 <i>INDIANA JONES: EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA</i> .....	627
4.6.1.1 INTRODUCCIÓN .....	627
4.6.1.1.1 SINOPSIS .....	627
4.6.1.2 ACTOS.....	628
4.6.1.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	628
4.6.1.3.1 PRÓLOGO .....	628
4.6.1.3.2 EPÍLOGO .....	629
4.6.1.4 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	629
4.6.1.4.1 DETONANTE .....	629
4.6.1.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	630
4.6.1.4.3 PUNTO INTERMEDIO.....	631
4.6.1.4.4 SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	632
4.6.1.4.5 CLÍMAX.....	634
4.6.1.5 ANTICIPACIONES.....	635
4.6.1.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	635
4.6.1.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	642
4.6.1.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	647
4.6.2 <i>INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO</i> .....	648
4.6.2.1 INTRODUCCIÓN .....	648
4.6.2.1.1 SINOPSIS .....	649
4.6.2.2 ACTOS.....	649
4.6.2.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	650
4.6.2.3.1 PRÓLOGO .....	650
4.6.2.3.2 EPÍLOGO .....	651
4.6.2.4 LOS GIROS DRAMÁTICOS .....	651

4.6.2.4.1 EL DETONANTE .....	651
4.6.2.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	652
4.6.2.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	653
4.6.2.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	654
4.6.2.4.5 EL CLÍMAX .....	655
4.6.2.5 ANTICIPACIONES.....	657
4.6.2.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	657
4.6.2.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	663
4.6.2.5.3 ANTICIPACIÓN DE DIÁLOGO.....	666
4.6.2.5.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	667
4.6.2.5.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	668
4.6.3 <i>INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA</i> .....	669
4.6.3.1 INTRODUCCIÓN .....	669
4.6.3.1.1 SINOPSIS .....	669
4.6.3.2 ACTOS.....	669
4.6.3.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	672
4.6.3.3.1 PRÓLOGO .....	672
4.6.3.3.2 EPÍLOGO .....	673
4.6.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	673
4.6.3.4.1 EL DETONANTE .....	673
4.6.3.4.3 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	674
4.6.3.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	676
4.6.3.4.4 SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	677
4.6.3.4.5 CLÍMAX.....	677
4.6.3.5 ANTICIPACIONES.....	679
4.6.3.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	679
4.6.3.5.2 ANTICIPACIONES PERSONAJE.....	687
4.6.3.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	689
4.6.4 <i>INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL</i> .....	692
4.6.4.1 INTRODUCCIÓN .....	692

4.6.4.1.1 SINOPSIS .....	693
4.6.4.2 ACTOS.....	693
4.6.4.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	695
4.6.4.3.1 PRÓLOGO .....	695
4.6.4.3.2 EPÍLOGO .....	696
4.6.4.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	696
4.6.4.4.1 EL DETONANTE .....	696
4.6.4.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	697
4.6.4.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	699
4.6.4.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	700
4.6.4.4.5 EL CLÍMAX .....	703
4.6.4.5 ANTICIPACIONES.....	704
4.6.4.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	704
4.6.4.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	709
4.6.4.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	709
4.6.4.5.4 ANTICIPACIÓN DE ACCIÓN .....	712
4.6.4.5.5 ANTICIPACIÓN ENTRE SAGAS.....	712
4.6.4.5.6 ANTICIPACIONES EN EL TÍTULO .....	715
4.7 SAGA <i>TOY STORY</i> .....	717
4.7.1 <i>TOY STORY</i> .....	717
4.7.1.1 INTRODUCCIÓN .....	717
4.7.1.1.1 SINOPSIS .....	717
4.7.1.2 ACTOS.....	717
4.7.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	718
4.7.1.3.1 EL DETONANTE .....	718
4.7.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	719
4.7.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	721
4.7.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	721
4.7.1.3.5 EL CLÍMAX .....	723
4.7.1.4 ANTICIPACIONES.....	724
4.7.1.4.1 ANTICIPACIÓN DE OBJETO .....	724

4.7.1.4.2 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	734
4.7.1.4.3 ANTICIPACIÓN DE ACCIÓN .....	738
4.7.2 <i>TOY STORY II</i> .....	741
4.7.2.1 INTRODUCCIÓN .....	741
4.7.2.1.1 SINOPSIS .....	741
4.7.2.2 ACTOS.....	741
4.7.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	742
4.7.2.3.1 EL DETONANTE .....	742
4.7.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	743
4.7.2.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	745
4.7.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO NO RETORNO .....	745
4.7.2.3.5 EL CLÍMAX .....	746
4.7.2.4 ANTICIPACIONES.....	749
4.7.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	749
4.7.2.4.2 ANTICIPACIÓN ENTRE SAGAS .....	756
4.7.3 <i>TOY STORY III</i> .....	759
4.7.3.1 INTRODUCCIÓN .....	759
4.7.3.1.1 SINOPSIS .....	760
4.7.3.2 ACTOS.....	760
4.7.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	761
4.7.3.3.1 EL DETONANTE .....	761
4.7.3.3.1.1 SI EL DETONANTE ES DE ACCIÓN .....	761
4.7.3.3.1.2 SI EL DETONANTE ES DE SITUACIÓN .....	762
4.7.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	765
4.7.3.3.2.1 EN CASO DE SER DETONANTE DE ACCIÓN .....	765
4.7.3.3.2.2 EN CASO DE SER DETONANTE DE SITUACIÓN .....	766
4.7.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	767
4.7.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	768
4.7.3.3.5 EL CLÍMAX .....	770
4.7.3.4 ANTICIPACIONES.....	772
4.7.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	773



4.7.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE .....	775
4.7.3.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	778
4.7.3.4.4 ANTICIPACIÓN DE ACCIÓN .....	782
4.7.3.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	783
<b>4.8 SAGA MISIÓN IMPOSIBLE .....</b>	<b>787</b>
4.8.1 MISIÓN IMPOSIBLE.....	787
4.8.1.1 INTRODUCCIÓN .....	787
4.8.1.1.1 SINOPSIS .....	787
4.8.1.2 ACTOS.....	787
4.8.1.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	788
4.8.1.3.1 PRÓLOGO .....	788
4.8.1.3.2 EPÍLOGO .....	788
4.8.1.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	789
4.8.1.4.1 EL DETONANTE .....	789
4.8.1.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	790
4.8.1.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	791
4.8.1.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	792
4.8.1.4.5 EL CLÍMAX .....	794
4.8.1.5 ANTICIPACIONES.....	795
4.8.1.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	795
4.8.1.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	802
4.8.1.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	802
4.8.1.5.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	809
<b>4.8.2 MISIÓN IMPOSIBLE II.....</b>	<b>810</b>
4.8.2.1 INTRODUCCIÓN .....	810
4.8.2.1.1 SINOPSIS .....	810
4.8.2.2 ACTOS.....	810
4.8.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	811
4.8.2.3.1 EL DETONANTE .....	811
4.8.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	813
4.8.2.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	814

4.8.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	815
4.8.2.3.5 EL CLÍMAX .....	816
4.8.2.4 ANTICIPACIONES.....	818
4.8.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	818
4.8.2.4.2 ANTICIPACIÓN DE PERSONAJES.....	824
4.8.2.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	826
4.8.2.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	828
4.8.2.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	829
4.8.3 <i>MISIÓN IMPOSIBLE III</i> .....	829
4.8.3.1 INTRODUCCIÓN .....	829
4.8.3.1.1 SINOPSIS .....	830
4.8.3.2 ACTOS.....	830
4.8.3.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO .....	832
4.8.3.3.1 PRÓLOGO .....	832
4.8.3.3.2 EPÍLOGO .....	832
4.8.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	832
4.8.3.4.1 EL DETONANTE .....	832
4.8.3.4.1.1 POSIBLE DETONANTE DE ACCIÓN.....	832
4.8.3.4.1.2 POSIBLE DETONANTE DE SITUACIÓN.....	833
4.8.3.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	835
4.8.3.4.2.1 SI EL DETONANTE ES DE ACCIÓN .....	835
4.8.3.4.2.2 SI EL DETONANTE ES DE SITUACIÓN Y EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO NO ESTUVIESEN VINCULADO AL DETONANTE.....	836
4.8.3.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	837
4.8.3.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	838
4.8.3.4.5 EL CLÍMAX .....	839
4.8.3.5 ANTICIPACIONES.....	841

4.8.3.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	841
4.8.3.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	845
4.8.3.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO.....	848
4.8.3.5.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN.....	851
4.8.3.5.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS.....	852
4.8.4 <i>MISIÓN IMPOSIBLE: PROTOCOLO FANTASMA</i> .....	853
4.8.4.1 INTRODUCCIÓN.....	853
4.8.4.1.1 SINOPSIS.....	853
4.8.4.2 ACTOS.....	853
4.8.4.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO.....	854
4.8.4.3.1 PRÓLOGO.....	854
4.8.4.3.2 EPÍLOGO.....	854
4.8.4.4 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	854
4.8.4.4.1 EL DETONANTE.....	854
4.8.4.4.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO.....	858
4.8.4.4.3 EL PUNTO INTERMEDIO.....	859
4.8.4.4.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	860
4.8.4.4.5 EL CLÍMAX.....	862
4.8.4.5 ANTICIPACIONES.....	863
4.8.4.5.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	863
4.8.4.5.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	868
4.8.4.5.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO.....	869
4.8.4.5.4 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS.....	870
4.9 SAGA DE <i>ALIEN</i> .....	873
4.9.1 <i>ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO</i> .....	873
4.9.1.1 INTRODUCCIÓN.....	873
4.9.1.1.1 SINOPSIS.....	873
4.9.1.2 ACTOS.....	873
4.9.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	874
4.9.1.3.1 EL DETONANTE Y EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO.....	874

4.9.1.3.2 EL PUNTO INTERMEDIO .....	877
4.9.1.3.3 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	878
4.9.1.3.4 EL CLÍMAX .....	879
4.9.1.4 ANTICIPACIONES.....	882
4.9.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO .....	882
4.9.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE .....	886
4.9.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	887
4.9.2 ALIENS, EL REGRESO .....	889
4.9.2.1 INTRODUCCIÓN .....	889
4.9.2.1.1 SINOPSIS .....	889
4.9.2.2 ACTOS.....	890
4.9.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	893
4.9.2.3.1 EL DETONANTE .....	893
4.9.2.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	894
4.9.2.3.3 PUNTO INTERMEDIO.....	897
4.9.2.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	898
4.9.2.3.5 CLÍMAX.....	900
4.9.2.4 ANTICIPACIONES.....	903
4.9.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	903
4.9.2.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE .....	911
4.9.2.4.3 ANTICIPACIÓN DE DIÁLOGO.....	914
4.9.3.3 ALIEN 3 .....	915
4.9.3.1 INTRODUCCIÓN .....	916
4.9.3.1.1 SINOPSIS .....	916
4.9.3.2 ACTOS.....	916
4.9.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	917
4.9.3.3.1 EL DETONANTE .....	917
4.9.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	919
4.9.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	919
4.9.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	920

4.9.3.3.5 EL CLÍMAX .....	921
4.9.3.4 ANTICIPACIONES.....	924
4.9.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	924
4.9.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	925
4.9.3.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	927
4.9.3.4.4 ANTICIPACIÓN ENTRE SAGAS .....	928
4.9.4 ALIEN RESURRECCIÓN .....	929
4.9.4.1 INTRODUCCIÓN .....	929
4.9.4.1.1 SINOPSIS .....	929
4.9.4.2 ACTOS.....	930
4.9.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS.....	930
4.9.4.3.1 EL DETONANTE .....	930
4.9.4.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	933
4.9.4.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	934
4.9.4.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO.....	934
4.9.4.3.5 CLÍMAX.....	936
4.9.4.4 LAS ANTICIPACIONES .....	937
4.9.4.4.1 ANTICIPACIÓN DE OBJETO .....	937
4.9.4.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	939
4.9.4.4.3 ANTICIPACIÓN DE DIÁLOGO.....	940
4.9.4.4.4 ANTICIPACIÓN DE ACCIÓN .....	941
4.9.4.4.5 ANTICIPACIÓN ENTRE SAGAS .....	942
4.10 SAGA REGRESO AL FUTURO .....	945
4.10.1 REGRESO AL FUTURO .....	945
4.10.1.1 INTRODUCCIÓN .....	945
4.10.1.1.1 SINOPSIS.....	945
4.10.1.2 ACTOS.....	945
4.10.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	947

4.10.1.3.1 EL DETONANTE .....	947
4.10.1.3.1.1 POSIBILIDAD DE DETONANTE DE SITUACIÓN.....	947
4.10.1.3.1.2 POSIBILIDAD DE DETONANTE DE ACCIÓN.....	950
4.10.1.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	951
4.10.1.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	952
4.10.1.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	953
4.10.1.3.5 EL CLÍMAX .....	955
4.10.1.3.6 EN EL CASO DE QUE LOS GUIONES SE SEPAREN	
EN LO SUCEDIDO EN EL PRESENTE Y EL PASADO .....	957
4.10.1.3.6.1 EN EL PASADO .....	958
4.10.1.3.6.2 SI SE TIENE EN CUENTA LA HISTORIA DEL PRESENTE...	958
4.10.1.4 ANTICIPACIONES.....	962
4.10.1.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO .....	962
4.10.1.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	970
4.10.1.4.3 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO.....	973
4.10.1.4.4 ANTICIPACIONES DE ACCIÓN .....	979
4.10.1.4.5 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	980
4.10.2 <i>REGRESO AL FUTURO II</i> .....	981
4.10.2.1 INTRODUCCIÓN .....	981
4.10.2.1.1 SINOPSIS.....	981
4.10.2.2 ACTOS.....	982
4.10.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	983
4.10.2.3.1 EL DETONANTE Y EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	983
4.10.2.3.2 EL PUNTO INTERMEDIO .....	989
4.10.2.3.3 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	990
4.10.2.3.4 CLÍMAX.....	990
4.10.2.4 ANTICIPACIONES.....	992
4.10.2.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO.....	992

4.10.2.4.2 ANTICIPACIONES DE DIÁLOGO .....	1001
4.10.2.4.3 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS.....	1005
4.10.3 REGRESO AL FUTURO III.....	1007
4.10.3.1 INTRODUCCIÓN .....	1007
4.10.3.1.1 SINOPSIS .....	1008
4.10.3.2 ACTOS.....	1008
4.10.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS .....	1009
4.10.3.3.1 EL DETONANTE .....	1009
4.10.3.3.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO .....	1013
4.10.3.3.2.1 PRIMER PUNTO DE NO RETORNO TENIENDO EN CUENTA QUE EL DETONANTE SEA DE ACCIÓN Y EN LA HISTORIA PRINCIPAL.....	1014
4.10.3.3.2.2 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO EN LA HISTORIA ROMÁNTICA.....	1015
4.10.3.3.2.3 EL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO EN LA HISTORIA ENTRE BIFF Y MARTY .....	1015
4.10.3.3.3 EL PUNTO INTERMEDIO .....	1016
4.10.3.3.4 EL SEGUNDO PUNTO DE NO RETORNO .....	1018
4.10.3.3.5 EL CLÍMAX .....	1020
4.10.3.4 ANTICIPACIONES.....	1023
4.10.3.4.1 ANTICIPACIONES DE OBJETO .....	1023
4.10.3.4.2 ANTICIPACIONES DE PERSONAJE.....	1033
4.10.3.4.3 ANTICIPACIÓN DE DIÁLOGO .....	1033
4.10.3.4.4 ANTICIPACIONES ENTRE SAGAS .....	1036
5. CONCLUSIONES .....	1041
5.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS .....	1041
5.2 SÍNTESIS DE CONCLUSIONES .....	1042
5.3 CONTRASTE HIPÓTESIS SECUNDARIAS.....	1045

<b>6. DISCUSIÓN .....</b>	<b>1051</b>
<b>6.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>1051</b>
<b>6.2 ELEMENTOS PROBLEMÁTICOS .....</b>	<b>1051</b>
<b>6.3 APORTACIONES AL ESTUDIO .....</b>	<b>1052</b>
<b>6.4 FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>1053</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>1055</b>
<b>7.1 LIBROS Y ARTÍCULOS CONSULTADOS .....</b>	<b>1055</b>
<b>7.2 ARTÍCULOS CONSULTADOS.....</b>	<b>1057</b>
<b>7.3 ENLACES INTERNET DESTACADOS .....</b>	<b>1057</b>
<b>7.4 PELÍCULAS DESTACADAS.....</b>	<b>1058</b>
<b>7.4.1 SAGAS.....</b>	<b>1058</b>
<b>7.4.2 EJEMPLOS .....</b>	<b>1061</b>









## **RESUMEN**

### **TÉCNICAS DE GUIÓN CINEMATográfico: LA ANTICIPACIÓN COMO ACCIÓN**

#### **RESOLUTIVA**

Todo relato debe tener una historia y un discurso. La historia es lo que queremos contar, y el discurso es la forma en la que lo haremos. Para comunicar la historia podemos utilizar diferentes soportes dependiendo de lo que queramos transmitir: novelas, comics, guión cinematográfico...En este último soporte es en el que basaremos este estudio minucioso, teniendo en cuenta la importancia de la creación de guiones de calidad y profesionalidad. Como bien indica el título de esta tesis doctoral, se mostrarán las técnicas del guión cinematográfico y una herramienta de valioso interés dentro de éste, la anticipación.

Antes de empezar a escribir un guión, deberemos pasar determinadas etapas, como la idea general, una sinopsis, una historia, un tratamiento y finalmente el guión literario, el momento de sentarnos a escribir y describir las escenas y secuencias para ir puliendo poco a poco nuestra obra de arte. Gracias a las secuencias y escenas, iremos desarrollando la trama principal y las secundarias. La trama principal es de lo que trata en sí la película y las secundarias son las que la refuerzan. La trama principal tiene que ser vehiculada hacia los cinco puntos dramáticos que tiene todo guión, el detonante, el primer punto de giro, el punto intermedio, el segundo punto de no retorno y el clímax.

El detonante es el primer punto dramático. Generalmente está situado aproximadamente en el minuto veinte de película. Este punto dramático es el que hace arrancar la película. Podemos diferenciar tres tipos de detonantes: de diálogo, de acción o de situación.

El detonante de diálogo es aquel en el que la trama comienza mediante una conversación. Puede ser desde una llamada a la aventura, pasando por una confesión o hasta una información que el personaje principal ignoraba hasta el momento.

El detonante de acción es aquel que sucede mediante un hecho. Puede ser desde una explosión, un atentado terrorista, un rapto...

El detonante de situación es aquel que tiene lugar más tarde de lo normal, por lo general puede estar ubicado entre el minuto treinta y cuarenta. Puede ser de diálogo o de acción. El detonante de situación debe tener enganchado al público mediante una media de entre treinta y cuarenta minutos.

El primer punto de no retorno tiene lugar, al igual que el detonante, durante el primer acto, pero a diferencia del anterior punto dramático, éste da pie al segundo acto de la película. El primer punto de no retorno, por lo general, tiene lugar en el minuto cuarenta de película. Este punto dramático no sólo da lugar al siguiente acto, también se caracteriza por ser una decisión fuerte que toma el protagonista.

El punto intermedio es un punto dramático que existe entre el primer y segundo punto de no retorno. Podemos definirlo como el mayor contratiempo que tiene lugar durante el segundo acto, sin contar el segundo punto de no retorno.

El segundo punto de no retorno tiene características similares al primer punto en lo que a decisiones y características se refiere, pero realmente es una sucesión de nudos de acción donde se ven favorecidos los antagonistas. Son precisamente estos movimientos de las fuerzas antagonistas los que hacen reaccionar al protagonista para tomar una última decisión.

El clímax es el momento con mayor intensidad dramática de la película. Suele ser un enfrentamiento entre los protagonistas y los antagonistas, el clásico enfrentamiento de las películas de acción o en los western clásicos. Pero evidentemente, dependiendo del género de la película, será de una manera u otra.

Además de estos puntos dramáticos, son muchas las técnicas que se usan en los guiones de cine: anagnórisis, pistas falsas...pero en este caso nos centraremos en la anticipación como acción resolutive, aunque se puede utilizar con otros fines, como suspense y sorpresa. Por lo general, podemos encontrar cuatro tipos de anticipaciones: acción, personaje, diálogo y objeto. Nosotros propondremos dos nuevas: la anticipación entre sagas y en título de la película.

Podríamos definir la anticipación como toda aquella situación, ya sea diálogo, personaje, acción u objeto, que tiene una *cosecha* y un *cultivo*. Dos escenas imprescindibles que funcionan siempre y cuando estén las dos presentes a lo largo de los tres actos, de lo contrario, no estaremos haciendo buen uso de la anticipación. Todo *cultivo* debe ser introducido con mucho cuidado dentro del guión, con tanta delicadeza que el espectador casi no note su presencia, y todo *cultivo*, debe de sorprender a la audiencia.

La anticipación de objeto es aquella que sabemos que tiene el protagonista a mano y podrá usarla en un momento determinado. Desde una púa de una guitarra hasta una pistola pueden servir como ejemplo de este tipo de anticipación.

En la anticipación de diálogo, el guionista aprovecha el habla de los personajes para avectar futuros acontecimientos, características de los personajes o para enlazar una escena con otra. En muchas ocasiones también se usa para ir dando información poco a poco para que después el protagonista descubra algo a partir de estos datos.

En cuanto a la anticipación de personaje, por lo general, esta anticipación se usa cuando un personaje pasa desapercibido en la historia para más adelante cobrar un mayor protagonismo.

La anticipación de acción es una anticipación que está relacionada de forma directa con los personajes de las películas. Cada personaje tiene sus facetas, sus características, y las aprovechan para hacer frente a los distintos obstáculos que se encontrarán en el camino.

La anticipación entre sagas es tan sencilla como aprovechar un *cultivo* que ha tenido lugar en una parte de la saga para que tenga una *cosecha* en una continuación. Puede ser desde un nudo dramático hasta un objeto.

Por último, la anticipación en el título es aquella en el que el guionista aprovecha el título como *cosecha* para que tenga un *cultivo* a lo largo de los tres actos.

Esta herramienta tendrá un estudio muy detallado en esta tesis doctoral e intentaremos mostrar el mayor número de ejemplos para dejar clara su utilidad y su gran importancia dentro de toda historia.

### **Palabras clave**

Guión cinematográfico, puntos dramáticos, punto de no retorno, anticipación, historia y discurso.

## **ABSTRACT**

### **SCREENPLAY TECHNIQUES: THE FORESHADOWING AS RESOLUTIVE ACTION**

Every story should have a plot and a discourse. Story is what we want to tell, and discourse is the way in which we will do it. To communicate the story, we can use many different supports depending on what you want to convey: novels, comics, screenplays. The last one is the one on which we will base this meticulous study, bearing in mind the importance of the creation of quality scripts and professionalism. Just like the title of this doctoral thesis indicates, we will show the techniques of screenwriting and one of its valuable tools of great interest, the foreshadowing.

Before you begin to write a screenplay, it must go through certain phases, such as the general idea, a synopsis, a story, a treatment and finally the literary script, which is the moment to sit down, write and describe the scenes and sequences to polish our masterpiece little by little. Thanks to the sequences and scenes, we will develop the main and the secondary plot. The main storyline is what the film is and the secondary is the reinforcing part. The main plot should have continuity and lead towards five dramatic points that are present in each screenplay, which are: the inciting incident, two points of no return, the midpoint and final climax.

The inciting incident is the first dramatic point. This dramatic point starts after first twenty minutes of the film approximately. We can distinguish three types of inciting incidents: dialogue, action or situation.

The inciting incident represented by a dialogue is the one in which the plot starts through a conversation. It may be a call to the adventure, a confession or information that was ignored by the main character so far.

The inciting incident represented by an action happens by means of an incident. It may be an explosion, a terrorist attack or a kidnap.

The inciting incident represented by a situation takes place later than usual. It usually occurs after thirty and before forty minutes of the film. It can be a dialogue or an action. The inciting incident represented by the situation should attract the attention of the viewer for about thirty or forty minutes.

The first point of no return takes place, as well as the inciting incident, during the first act, but unlike the previous dramatic point, this gives rise to the second act of

the film. The first turning point, usually takes place in the 40<sup>th</sup> minute of the film. This dramatic point is usually an important decision taken by the main character.

The midpoint is a dramatic point between the first and second point of no return. We can define it as the greatest setback which takes place during the second act, excluding the second point of no return.

The second point of no return is similar to the first one, when it comes to decisions and its features. However, it is a succession of the action climax where the antagonists are favored. These movements of the antagonistic forces make the protagonist react and take a final decision.

The climax is the moment with greatest dramatic intensity in the film. It tends to be a clash between the protagonists and the antagonists, the classic confrontation of action films or in the classic western, which depends on the genre of the film.

In addition to these dramatic points, there are many techniques that are used in film scripts like anagnorisis or red herrings but in this case we will focus on the foreshadowing as decisive action, although it can be used for other purposes, such as suspense and surprise. In general, there are four types of foreshadowing: action, character, dialogue, and object. We will propose two new types, such as: anticipation between sagas and anticipation in the movie's title.

We could define the anticipation as the situation, whether it is a dialogue, character, action or object, which has a *harvest* and a *crop*. If the two essential scenes that always work properly are present throughout the three acts it means that we are not making a good use of the foreshadowing. All *crops* should be introduced inside the script carefully so that the viewer almost does not notice their presence. The entire *crop* should surprise the audience.

The foreshadowing of an object is the one that we know that the character has at hand and he can use it at any time. It can be a pick of a guitar or a gun, which serve as an example of this type of foreshadowing.

In the foreshadowing of a dialogue, the screenwriter takes advantage of the discourse of the characters to approximate future events, features of the characters or to link one scene with another. In many occasions it is also used to give information little by little so that the protagonist can discover something from these data.



The foreshadowing of a character takes place when an unnoticed character with time gains a greater importance.

The foreshadowing of action is an anticipation that is linked directly with the characters in the films. Each character has its facets and characteristics and they take advantage of them to cope with the various obstacles that will find on their way.

The foreshadowing between sagas is as simple as taking advantage of a *crop* that took place in one part of the saga to ensure harvest in a continuation. It can be a dramatic climax or an object.

Finally, the anticipation in the title is the one in which a screenwriter takes advantage of the title as *harvest* to ensure *crops* throughout the three acts. This tool will be given a very detailed study in this thesis and we will try to show the greatest number of examples to make clear its usefulness and its great importance in the history of foreshadowing.

#### **Keywords**

Screenplay, dramatic point, point of no return, foreshadowing, story and *discourse*.

# **1 INTRODUCCIÓN**

## **1.1 PRESENTACIÓN DEL OBJETO Y SU CONTEXTO**

El ser humano, por naturaleza, siente necesidad de comunicar sus sentimientos, sus pensamientos, sus actividades, etc. Desde mucho antes de aprender el lenguaje oral mediante la palabra, el hombre hace lo posible para poder relatar historias, ya sea mediante pinturas en las cavernas o mediante gestos y sonidos. De épocas posteriores, disponemos de restos de papiros que servían como documentos y como escritos de historias, o de vasijas de arcilla. Pese a que estamos ante un soporte completamente distinto tenían las mismas utilidades. A partir de finales de la Grecia Clásica, podemos hablar verdaderamente de las primeras novelas con historias escritas.

Pero... ¿Desde cuándo cuenta el ser humano historias? ¿Se remonta a nuestros antepasados que no tenían la facultad de hablar? Todo apunta a que mucho antes de que supiera cómo encender su propio fuego, cuando aprendió a aprovechar fenómenos naturales para hacerse con la combustión, algo tan sencillo como el choque de un rayo sobre un árbol les servía para tener una fogata con el fin de calentarse y/o cocinarse la pesca o la caza que habían hecho ese mismo día. Alrededor de la fogata se encontraban los miembros del clan, lo que servía como centro de reunión social, y allí se contaban las historias cotidianas, los acontecimientos diarios, relatos de héroes y antagonistas, vencidos y vencedores. ¿O es que acaso no era digna de ser contada la búsqueda de alimentos marítimos y terrestres? No olvidemos que estamos ante una prueba de superación del hombre contra la naturaleza, en la que los protagonistas podrían morir en el camino. Todo son acontecimientos merecedores de narrar y conservar en un soporte que sirva como almacenamiento para la eternidad.

Podemos afirmar que nos encontramos ante las primeras inspiraciones de historias escritas, estamos ante personajes principales y secundarios; los miembros de la tribu que actuaban como auténticos héroes serían los primeros y los menos cualificados serían los secundarios, que por lo general serían los que perdían la vida en la aventura, aunque no tiene por qué ser así, ya que en numerosas ocasiones seguramente los más fuertes también se sacrificarían por el bien del pueblo o los más

débiles se transformarían en semi héroes tras salvar a compañeros suyos de una muerte segura.

Lamentablemente, no estábamos en el siglo XXI, donde todas las películas disponen de numerosos soportes, desde un DVD o *Blu Ray*, hasta un disco duro o *pen drive*. Sin duda alguna, a día de hoy, a excepción de las películas originales, podríamos afirmar que el cine son datos, ya que se pueden guardar en numerosos soportes.

Respecto a las inspiraciones, en las historias actuales vemos unas referencias claras y otras menos significativas respecto a los relatos prehistóricos, donde se narraban sus aventuras diarias como la búsqueda del fuego o del alimento. Un ejemplo claro de este recuerdo lo encontramos en películas como *En busca del fuego* (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981), donde se muestra a un grupo de homínidos que intentan buscar algo tan básico para su desarrollo como es el fuego. En otras, como en *La tormenta perfecta* (*The Perfect Storm*, Wolfgang Petersen, 2000) una tripulación de pescadores debe acudir a una zona marítima peligrosa e intentar hacer una gran pesca debido a la escasez de capturas en sus últimas salidas a la mar. Ambas películas son ejemplos de claras influencias de nuestros antepasados prehistóricos en las historias actuales del séptimo arte. La primera trata de la búsqueda insaciable del fuego, uno de los cuatro elementos básicos, y la película norteamericana, del director alemán, trata de la búsqueda de alimentos en el mundo marítimo.

Estas tribus, sin lugar a dudas, comenzaron a influenciar inconscientemente en el mundo de la literatura y las historias. El momento en el que los víveres se acababan y toda la tribu era consciente de ello, el líder no dudaba en escoger entre los miembros del clan a los más adecuados para acometer una aventura que podía suponer un viaje solo de ida. Los elegidos estaban sin duda ante una citación a la aventura, en la que seguramente les entrase el miedo a la hora de enrolarse en semejante odisea. La expedición estaba llena de decisiones y acontecimientos importantes, tales como el momento en el que se deja atrás la tierra amada para, poco a poco, introducirse en tierras peligrosas donde la búsqueda de alimento marino o terrícola suponía un peligro constante. Se enfrentaban a impedimentos atmosféricos y/o a animales que les harían más difícil su recorrido, etc. El mayor de estos contratiempos supondría un fuerte infortunio en los más débiles a lo largo del recorrido, pero para algo estaba el mentor, el líder, para poder dar fuerzas y seguridad a su equipo ante tales accidentes. Tras las

primeras dudas, seguirían el viaje, pero lo peor estaba por llegar, haría su aparición la bestia, normalmente lo haría por sorpresa, ante la cual deberían enfrentarse para poder alimentarse todos los aventureros y los miembros del clan que les estarían esperando. Pero independientemente de la forma en que llegara y atacara a nuestros protagonistas, supondría una nueva decisión final el hacer frente a los antagonistas por el bien de la etnia, un ataque definitivo para conseguir su meta tan ansiada. Tras una reacción ante tal vuelco, llegará el momento final de la historia, el todo o la nada, el momento en el que nuestros protagonistas ganaban o perdían la pelea a vida o muerte.

¿Acaso no hay una clara evocación de estos acontecimientos cotidianos vividos por nuestros antepasados en las narraciones cinematográficas? Recordemos la llamada a la aventura por parte del héroe, la salida del hogar y de la situación cotidiana, los contratiempos en el viaje como sucesión de los acontecimientos, el enfrentamiento entre protagonistas y antagonistas, el afán de superación hasta conseguir la meta...

Lamentablemente, al no existir un soporte donde almacenar estas historias que narraban el abandono del hogar o la supervivencia de los individuos, no hemos podido conservarlas, pero sí intuir las a través del arte rupestre.

Pasaron los años, siglos y milenios, hasta que el hombre comenzó a permitirse el almacenamiento de sus historias. Estamos hablando de las primeras novelas griegas. En un principio tuvieron un mayor apogeo las historias teatrales escritas por tres grandes escritores: Esquilo, Sófocles y Eurípides. El primero de ellos, considerado el padre de este género y mentor de los dos segundos. Aunque Sófocles era mayor que Eurípides, vivieron prácticamente los mismos años y, evidentemente, la misma etapa histórica. Entre las obras de estos grandes escritores podemos destacar *Los siete contra Tebas* de Esquilo donde narra su experiencia en la guerra; *Edipo rey* y sus continuaciones de Sófocles, y *Helena* de Eurípides, donde el escritor intentó lavar la imagen de culpabilidad a la protagonista del comienzo de la guerra de Troya. Uno de los elementos a destacar en esta obra es el *deus ex machina* del final, donde la protagonista es salvada por un dragón.

Han sido tan importantes los tres dramaturgos griegos que, a día de hoy, siguen influenciando en el mundo del séptimo arte, no solo en la tradicional estructura de tres

actos, separados por dos columnas básicas, sino en diferentes aspectos. Guionistas como Oliver Stone se sirvieron de sus experiencias en la guerra de Vietnam para crear una de las mejores películas bélicas de los ochenta, *Platoon* (Oliver Stone, 1986). Otros cineastas aprovechan el éxito de una película para sacar continuaciones de éstas y seguir llenando salas de exhibición, evocando a Sófocles y sus continuaciones de *Edipo Rey*. Así mismo tomamos como referencia el modo de evitar los *deus ex machinas* y hacer creíble la resolución de un momento determinado de la película. Estamos, pues, ante la anticipación, una herramienta dentro de la narrativa audiovisual imprescindible para dar credibilidad a las resoluciones, además de servir para dar suspense. Esta herramienta, aunque se lleve utilizando desde el comienzo del cine, lo usaban también nuestros antepasados, ya que, antes de comenzar la aventura, se creaban sus propias armas para poder hacer frente a la criatura que querían cazar o pescar, al igual que construían trampas para verse favorecidos. Sin estos utensilios y artimañas la caza o pesca no estaría igualada en una lucha de tú a tú.

Desde estos pioneros de literatura, el género fue evolucionando e influenciando a distintos autores, diferentes tipos de obras y, por supuesto, distintos tipos de géneros, hasta llegar a nuestros días. Y no solo han bebido los géneros literarios, sino que así mismo ha influenciado para bien en el llamado séptimo arte, un arte que algunos lo vemos como un modo de vida, una filosofía.

Fue Aristóteles el primero que consiguió escribir el primer sumario sobre el mundo del guión, el cual decidió llamarlo *Poética*, donde hizo un ensayo realizando una profunda meditación sobre los caracteres y reseñas sobre las tragedias. En un principio la obra estaba dividida dos partes. Desafortunadamente, tan sólo tenemos una de ellas. La primera parte se centró en las tragedias y las epopeyas, y la segunda, en la comedia y la poesía yámbica. La segunda parte, aunque que no la poseemos a día de hoy, todo apunta a que se perdió en la Edad Media. Aunque hablemos del primer compendio del guión, no debemos olvidar que la obra no se publicó, sino que fue escrita para ser un instrumento de apoyo para la docencia del propio autor. Pese a que no se editó en su momento, sí que se ha conseguido unir todos los segmentos y ser difundida en nuestros días.

Entre otras aportaciones, el sabio griego habla desde métodos de las obras, como es la división en tres grandes bloques -conjunto, completa y entera-, es decir,

introducción, desarrollo y desenlace o comienzo, crecimiento y conclusión. Otro de los temas que trató fueron el orden lógico de la historia, el habla de los personajes, incluso herramientas vitales como la anagnórisis o el no acudir a seres divinos para la resolución.

Aunque en su momento no fue tan reconocida la obra, no significa que no haya sido de vital influencia a lo largo de la historia de la narrativa y del celuloide. Desde entonces, la inmensa mayoría de las obras están claramente segmentadas en tres bloques y utilizan muchas de las técnicas nombradas.

Tanto ha sido lo que ha bebido la narrativa audiovisual que todos los eruditos del guión hablan de Aristóteles en cada uno de sus libros y les sirve como influencia e inspiración: Los actos de las obras de teatro estaban divididos por la bajada y subida del telón, las películas actuales se dividen por decisiones de personajes, los dos puntos de no retorno; la lógica de la continuidad en los acontecimientos, a menos que narremos la historia con *flashbacks*; las dificultades en el camino... Pero no sólo son influencias, también se aportan tres momentos fundamentales dentro del viaje: el detonante, el punto intermedio y el clímax.

Aunque a día de hoy ya están muy nombrados los puntos dramáticos, siempre deben estar situados en momentos estratégicos para no perder nunca el ritmo de la historia. Centraremos este estudio en estos momentos tan importantes del séptimo arte y en una herramienta, la anticipación, algo que se ha utilizado mucho antes de que se pudieran escribir las historias.

Aunque en la época griega era el escritor quien se llevaba la fama, actualmente, en muchas ocasiones el que se lleva los méritos de una película es el director o productor, pero no debemos olvidar al guionista como creador de ésta; por lo general, cuando se habla de una película, hablamos del director o del actor que está en pantalla, rara vez es el guionista quien se lleva el foco de atención o el mérito del resultado final. La película *El ladrón de orquídeas* (*Adaptation*, Spike Jonze, 2002) muestra muy bien cómo el guionista está siempre a la sombra del proyecto.

La profesión del artesano del guión nunca ha sido fácil, no sólo porque suelen estar en el olvido, sino porque nunca es sencillo poder sacar un proyecto cinematográfico adelante. Aunque tengamos una historia escrita con nuestro puño y letra, lo más probable es que te encuentres todo tipo de contratiempos y tarde

muchos años en llegar la luz verde por parte del estudio. Al igual que se nombró a Oliver Stone y su película *Platoon*, como ejemplo de inspiración en acontecimientos históricos vividos, debemos nombrarlo una vez más como ejemplo de un proyecto que fue posible a largo plazo. Pese a que el director y guionista norteamericano había ganado un Óscar al mejor guión adaptado por la película *El expreso de medianoche* (*Midnight Express*, Alan Parker, 1978), su versión de la película del conflicto de Vietnam en *Platoon* no fue estrenada hasta 1986. Tardó varios años en que los estudios y las productoras actuaran. Esto no ocurrió hasta que se estrenaron películas como *Conan, el bárbaro* (*Conan the barbarian*, John Milius, 1982) y *El precio del poder* (*Scarface*, Brian de Palma, 1983), ambas con un guión escrito por Stone, cuando el proyecto comenzó a ser bien recibido por las *majors*.

### 1.1.2 INTRODUCCIÓN CREATIVA

Tras triunfar en la *web* con millones de seguidores gracias a la serie de bajo presupuesto y creada por gente con ganas de trabajar y triunfar en el mundo audiovisual, *Edukadores*, programa que constaba de pequeños cortos de 5 minutos que se solía subir todas las semanas un nuevo capítulo a un canal de *internet* muy importante, un notable canal de televisión nacional ha contactado con nosotros. La serie se basaba en hechos reales en la vida de uno de los guionistas, cuando tuvo que trabajar durante un curso entero en un internado con cinco trabajadores completamente distintos, donde cada uno intentaba hacer mejor a los chicos internos para que lograsen lo que tanto ansiaban, una plaza en el ejército cuando se ingresaba por oposición.

Cada uno de los trabajadores tiene su propio carácter, entre los seis encontramos personas completamente distintas, los dos novatos, uno muy estricto y otro que no se enteraba nunca de cómo funcionaba el trabajo; entre los cuatro veteranos, uno que parece completamente serio pero en el fondo es el más gracioso de todos, al cual cada uno de ellos tienen como un mentor, otro que nunca trabaja y tiene pinta de vikingo, suele ir con un cota de maya creada por él mismo bajo las camisas, los otros dos trabajadores son el que va de líder de grupo y el que se cree superior a los demás pero es el más torpe de todos. La serie se llama *Edukadores*, haciendo referencia al puesto en el que trabajan los protagonistas.

Como la serie ha tenido numerosos seguidores por *internet*, un cazatalentos de una televisión importante en España ha contactado con nosotros para hacernos una entrevista, están buscando guionistas jóvenes, con ideas claras y frescas. Lamentablemente no es una reunión personal, es por grupos, estamos todos en una sala, el responsable de recursos humanos ha entrado y nos ha dicho que escribamos una pequeña lluvia de ideas sobre una serie que nos gustaría hacer para televisión. Aquellas personas que aporten ideas que se adapten más al molde que están buscando, serán contratadas para dar luz verde al proyecto que propongamos. El trabajador de recursos humanos deja folios y bolígrafos para todos, se va de la habitación y volverá en treinta minutos. Nos hemos quedado un poco decepcionados porque pensábamos que teníamos una entrevista individual, de tú a tú, en la que podríamos mostrar dos guiones que tenemos escritos para dos largos, uno más personal y espiritual, y otro, una superproducción al más puro estilo Hollywood, donde podríamos dar por fin el salto a la gran pantalla y llevar a cabo otros proyectos más íntimos.

La cuenta atrás ha comenzado, miramos a nuestro alrededor y la gente no para de escribir, estamos un poco estancados, porque no sabemos sobre qué hablar. Empezamos a pensar en ideas guardadas en el cajón, pero ninguna encaja con la idea que están buscando en el canal. Tenemos que pensar mucho antes del éxito de *Edukadores*, tanto que empezamos a pensar en la facultad y, de pronto, nos llega la iluminación. Una idea que se propuso en la universidad en unas prácticas pero que no salió adelante: hacer una serie sobre el mundo de las autoescuelas. Empezamos a pensar anécdotas que han pasado a familiares y amigos cercanos en la autoescuela para que le den un toque real a la serie y el público se sienta identificado.

La serie se llamaría *Autoescuela Lauda*. Como venimos de crear una serie con escasas localizaciones y bajo presupuesto optamos por seguir por el mismo camino que tan buen resultado nos ha dado. La serie básicamente tendrá cuatro localizaciones: dos interiores y dos exteriores; las dos interiores serían la recepción de la autoescuela y la clase donde se imparten clases teóricas; las dos exteriores serían las clases prácticas dentro del coche y el centro de exámenes. Como no queremos derrochar mucho dinero, intentaremos que ante todo la serie se desarrolle en los dos interiores nombrados.



Habr  ocho personajes: seis alumnos y dos trabajadores de la autoescuela, la secretaria y el due o. Estos  ltimos intentar n enga ar a los primeros de la mayor forma posible para que contraten m s clases pr cticas antes de presentarse al examen. La secretaria siempre est  con una petaca en la mano y el due o procurar  ligarse a sus alumnas adem s de intentar estafarlas. El resto de los personajes son seis alumnos de la autoescuela. Uno de ellos es un ni a de pap  a la que le da igual el dinero que se gasta en la autoescuela porque se lo paga todo el padre; otro es un gitano que no tiene la licencia de conducir pero que va en furgoneta a la autoescuela; otro un joven al que le encanta ir de fiesta y le quitaron la primera noche que sali  el carnet por puntos de una sola tirada; otro un amante de las pel culas de acci n y de coches, que tiene como *alter ego* a Vin Diesel; un inmigrante ilegal que se piensa que sac ndose el carnet de conducir tendr  la nacionalidad espa ola; por  ltimo, un anciano que lleva 65 a os intentando aprobar el examen de conducir pero nunca ha podido, suele estar en la entrada de la autoescuela manifest ndose con carteles mostrando lo injusto que son las calificaciones.

Estos son pr cticamente los personajes principales, pero utilizaremos secundarios para dar mayor ritmo a la serie y los usaremos un poco a nuestra manera para dar mayor golpe de efecto con los chistes.

Para crear un esqueleto determinado en todos los cap tulos utilizaremos las siguientes herramientas. En primer lugar la serie siempre comenzar  con un pr logo y terminar  con un ep logo: el pr logo servir  como introducci n al cap tulo como chiste inicial, el ep logo como gracia final y para cerrar subtramas del cap tulo. El pr logo dar  pie a las letras de la serie, donde sonar  una versi n de la canci n de los Beatles *drive my car* y se ver  a los personajes en distintas situaciones. Respecto al cap tulo, cada uno tendr  tres actos y sus respectivos nudos dram ticos. En esta ocasi n jugamos con cierta ventaja porque, cuando  stos suelen estar en guiones de unos noventa y cien minutos, en este caso se deben aplicar a una serie de veinte minutos, por lo que el ritmo ser  mucho m s r pido y vertiginoso.

El pr logo del primer cap tulo lo usar mos para presentar a varios personajes a la vez. En este caso tres: la pija, el due o y la secretaria. La escena ser  la siguiente:

Una secretaria est  mirando cosas en el ordenador, cada tantos segundos mira a un lado y al otro y, al no ver a nadie, saca una petaca de alcohol y la vuelve a guardar.

En uno de los sorbos ve cómo llega una rueda hasta la mesa de recepción y choca contra ésta. La secretaria se asusta y se le cae la petaca. De pronto ve que es el dueño de la autoescuela con la niña pija. El dueño va cojeando con una muleta y la chica no para de llorar. La recepcionista pregunta a ambos. La adolescente cuenta que han tenido un accidente mientras arrancaban el coche y que chocaron contra una acera que hizo que la rueda saliera disparada. El dueño de la autoescuela confirma que no le pasa nada, que lo de la muleta es una artimaña para poder aparcar en el sitio de minusválidos. Tras aclarar todo, cada uno vuelve a la normalidad, el dueño de la autoescuela a dar clases teóricas empujando la rueda, la secretaria a su puesto de trabajo y la pija a casa. De pronto llega un chico a la habitación para informarse sobre las tasas de tráfico y las clases de conducir. La secretaria pone risa malévola y se frota las manos, sabe que va a timar a alguien y que se verá beneficiada. Tras la sonrisa daremos pie a las letras.

Este capítulo piloto tendrá como detonante un diálogo. Uno de los protagonistas, el inmigrante, escucha al director de la autoescuela que tiene las preguntas del examen. Inmediatamente, se pondrá en contacto con alguno de sus compañeros de la clase para trazar un plan y hacerse con el examen y las respuestas. En un principio se lo dice a dos compañeros pero a lo largo del episodio irán necesitando a todos los compañeros del aula para hacerse con el examen y salga el plan.

El primer punto de no retorno será cuando idean el plan: distraer al dueño de la autoescuela con la pija para buscar las preguntas del examen, que están en el aula donde se dan clases teóricas, aula que está cerrada con una llave que tiene sólo el dueño de la autoescuela. La pija distraerá al dueño de la autoescuela para coger las llaves y dárselas al fan de Vin Diesel, éste irá junto el inmigrante a intentar abrir la puerta con las llaves.

El punto intermedio sería cuando intentan abrir la puerta pero se dan cuenta de que las llaves no son las correctas sino las del coche del dueño de la autoescuela.

El segundo punto de giro sería el momento en que deciden hablar con todos los alumnos e intentar robar el examen dentro de una clase teórica. Se aliarán con el anciano para se manifieste fuera durante la clase teórica, el dueño de la autoescuela salga y todos los alumnos puedan buscar el examen. Comienza la clase teórica, los

alumnos están todos pendientes de los gritos del anciano, poco a poco se oye el jaleo desde fuera, el dueño de la autoescuela decide cerrar la ventana, sigue la clase, todos los alumnos están desesperados, continúan los gritos del anciano por lo que el dueño de la autoescuela decide salir y hacer lo posible para que se calle.

El clímax final sería un montaje paralelo entre la discusión del dueño de la autoescuela y la búsqueda insaciable del examen en el aula. Además se irá aumentando la tensión a medida que los alumnos ignoran que el dueño de la autoescuela ha terminado la discusión con el anciano y va camino del aula. La búsqueda sigue. De pronto, la pija encuentra el examen, se lo guarda en el bolsillo y se van todos a sus sitios, justo cuando entra el dueño de la autoescuela. Minutos más tarde termina la clase. Una vez finalizada la clase se reúnen todos para ver las preguntas del examen, cuando lo miran se dan cuenta de que son las preguntas de un examen de matemáticas, el dueño de la autoescuela también es profesor de matemáticas en su tiempo libre. Todos los alumnos se quedan mirando al inmigrante porque entendió mal qué tipo de examen era.

El epílogo acabará con un chiste, todos los alumnos quejándose en la puerta de la autoescuela con el anciano.

El tiempo de la prueba ha terminado la responsable de recursos humanos entra de nuevo en la sala, recoge todos los folios, y dice que llamarán a todos independientemente de que sean elegidos o no. No hemos salido muy contentos de la sala, hemos hecho lo que hemos podido pero no tan bien como nos hubiera gustado, independientemente del resultado seguiremos moviendo los dos proyectos que queríamos mostrar personalmente.

Una semana más tarde suena el teléfono, es uno de los trabajadores de recursos humanos del canal nombrado, han tomado la decisión de contratarnos, les ha gustado la idea, pero habría que cambiar cosas. No le damos mucha importancia porque hemos conseguido el puesto en el que estábamos tan interesados. ¿Será un proyecto que nos catapulte como un guionista importante en el canal de televisión? O mejor aún, ¿gracias a esta serie conseguiremos sacar adelante los dos guiones escritos?

## 1.2 PROPÓSITO

Este trabajo pretende mostrar la importancia que tiene en cualquier película la anticipación, además de los cinco puntos dramáticos nombrados. Pese a que muchos expertos en la materia ponen en duda la existencia de alguno de ellos, como el punto intermedio, ante todo pretendemos mostrar la existencia de la anticipación, cómo utilizarla y cómo hacer lo posible para que el espectador sepa que está presente en la historia pero al mismo tiempo no sepa nunca en qué momento se utilizará.

Al igual que creamos nudos de acción, escenas, secuencias y actos, debemos usar de forma correcta el utensilio de la anticipación dentro de la historia, siempre de forma clara y, a la vez, oculta, para más adelante sorprender al espectador en el momento en que se usará de forma definitiva.

El estudio de la anticipación en este ensayo se basará en el tipo de anticipaciones que conocemos, de acción, de diálogo, personaje y diálogo, que pueden existir dentro de un guión cinematográfico. Además aportaremos dos nuevas anticipaciones, entre sagas, en el título y musicales. A la hora de analizar las anticipaciones se hablará del momento en el que se implantan y el momento en el que se cumplen, dos instantes que hemos renombrado como “cultivo” y “cosecha”. Por lo tanto, observaremos numerosos ejemplos de anticipaciones en diferentes tipos de películas, además de ver cómo se crean.

Respecto a los puntos dramáticos, pese a que lo único que hay escrito es la forma en la que se suelen utilizar y dónde deben estar colocados, intentaremos mostrar ejemplos claros para que se sepa cómo son y por qué se caracterizan. Si es una llamada a la aventura, si es un detonante de acción, si en el punto dramático están favorecidos los antagonistas o protagonistas, cómo comienza el tercer acto...

Queremos mostrar que los guiones tienen una estructura determinada y confirmar la importancia de todo tipo de anticipaciones, ya sean las que queremos aportar, como las que ya han estudiado los teóricos del guión.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

#### **1.3.1 PERSONAL**

Son muchos los motivos y alicientes personales que nos han llevado a desarrollar esta tesis, pero destacaremos los fundamentales.

En primer lugar el interés de elaborar mi propio manual de guión para desarrollarlo el día de mañana. Si bien mi propia experiencia será quien me haga evolucionar en este sentido, ya partiré de unas nociones básicas en las que apoyarme.

Gracias a los estudios que se irán elaborando a lo largo de la parte teórica de esta tesis y a las pequeñas aportaciones personales, podremos proporcionar algo nuevo, estrategias, mayor profesionalidad técnica, herramientas, etc. A partir de estas aportaciones se me facilitará la elaboración de mis propios guiones, ya sean cortos, documentales, series o películas.

Así mismo, tendré la oportunidad de retocar y mejorar las prácticas de guión, borradores, ideas, que realicé a lo largo de los cinco años de carrera y los casi cuatro de doctorado.

Este estudio se realizará con la esperanza de ejercer la docencia en el ámbito de la narrativa audiovisual, ante todo la de guión cinematográfico.

Otro motivo es la idea de que cuando veamos una película o leamos un guión, sepamos cuándo funcionan las historias, cómo se desarrollan o si concluyen de forma adecuada y, en caso contrario, darnos cuenta de la razón por la que se realizó de un modo incorrecto.

Por último, me ha movido el amor y pasión sentida hacia el séptimo arte y el mundo del celuloide, el convencimiento de la necesidad de hacer un cine cada vez de mayor calidad.

#### **1.3.2 CIENTÍFICA**

Se hará un estudio detallado del guión y se intentará hacer alguna aportación como: los dos tipos de anticipaciones no nombradas anteriormente. De esta manera, los guionistas podrán tener un abanico a su disposición de más anticipaciones de lo normal para que no haya huecos en su guión y que hagan uso siempre de los mismos instrumentos.

### 1.3.3 SOCIAL

La necesidad de comunicarse del hombre es algo que parte de su propio ser y ha ido evolucionando con él de un modo vivo. Contamos lo que somos, lo que vivimos, lo que sentimos o pensamos, lo que nos imaginamos y lo que recordamos. Es algo intrínseco en el hombre y al mismo tiempo inmanente, es decir, cuando nos comunicamos algo se queda en nuestro interior y al mismo tiempo nos transforma. Compartimos nuestro yo más profundo y el ser que nos recibe aporta a esa idea compartida algo individual, personal. De esta manera, se forma un vínculo entre el que cuenta y el que escucha que, en cierto modo, va conformando al uno con el otro de tal modo que provoca un intercambio de sentimientos y afectos.

Si bien no cabe duda de que este modo directo y personal de relacionarse los hombres es la más perfecta y no hay nada que pueda superarla, sí es verdad que el cine es un poderoso y completísimo soporte de comunicación puesto que, a través de unas imágenes y sonidos, es capaz de transmitir, provocar sentimientos y afectos, estimular los sentidos, arrancar la risa y el llanto, evocar lugares y situaciones, hacer soñar y recordar, amar y odiar, provoca pasión, tranquilidad, misterio, miedo, etc. Se forma un vínculo tan grande entre el narrador y el espectador que no dista mucho del que se produce en una relación personal como la anteriormente descrita. Al utilizar el soporte fílmico, la narración va más allá de las imágenes y lo que se escucha, va más allá de lo externo. Es ya algo íntimo porque mueve al sentimiento, en cierto modo nos transforma.

En una narración cinematográfica entran en juego numerosos elementos que han de estar perfectamente vinculados con el fin de transmitir del modo más fiel posible aquello que queremos compartir. El guión, la dirección, la actuación, la fotografía, la ambientación, la música, los acontecimientos, los diálogos... todo ha de estar vinculado con el fin de conducirnos a buen puerto. Se necesita una pericia especial para que todo lo que se refleja, se mueva en un mundo real, para que el espectador lo viva en su propio ser. El espectador ha de sentir que forma parte de ese mundo. Debe hacer suyo aquello que se le transmite. Recibe y aporta su yo individual, personal. Se transforma en su interior y al mismo tiempo añade algo de sí mismo.

El cine, como todo arte, es una manifestación del sentir del hombre, del sentir de esa sociedad y del mundo en el que se mueve. Pero al mismo tiempo, influye en

ella. No olvidemos que tratamos de la superación del hombre ante las adversidades con el fin de conseguir la meta ansiada. En definitiva, se cuenta la propia historia del hombre. De ahí la importancia de lo que queramos contar y el modo en que lo hacemos.

Mi respeto personal hacia el séptimo arte como aportación al hombre y por tanto a la sociedad, me lleva a hacer un estudio del modo de llevar a cabo dicho objetivo. La finalidad es provocar un recordatorio de la importancia que tiene lo que se narra y cómo se hace a través de la comunicación cinematográfica y tengamos siempre como referencia la profesionalidad técnica y humana a la hora de realizar un guión.

#### **1.3.4 ECONÓMICA**

Desde el punto de vista técnico, las herramientas utilizadas en un guión pueden enriquecerlo tanto si estamos ante una película comercial como si no lo estamos. El uso de estas técnicas o estrategias, aunque no estemos ante una novedad ni una historia excelente, pueden garantizar el éxito de la película. Un ejemplo actual es la película *Ocho apellidos vascos* (Emilio Martínez-Lázaro, 2014). Quizá no sea una historia redonda, pero sí que se hace un buen uso de estas herramientas en el guión, que, vinculadas a chistes efectivos y a una caracterización acertada de los personajes, han hecho posible el éxito de taquilla. A día de hoy es la película española más taquillera de la historia y la que más tiempo lleva en cartel. Mucha gente no demanda cine comercial y pide nuevos formatos, pero realmente nos encontramos ante una comedia romántica más.

Por lo tanto, si nos apoyamos en estas técnicas, podremos conseguir un cine de mayor calidad pero al mismo tiempo comercial, que llenará las salas y cuyo éxito estará garantizado.

Desde el punto de vista de la anticipación, haciendo un uso correcto de esta herramienta, conseguiremos un guión donde todas sus dimensiones estarán bien relacionadas y vinculadas. De esta manera, tendremos contentos tanto a espectadores exigentes como a los más conformistas. Si una película tiene éxito, podremos utilizar una de las anticipaciones propuestas, la anticipación entre sagas, con el fin de desarrollar nuevas secuelas y utilizarla como acción resolutiva.

Para el desarrollo de estas nuevas secuelas, simplemente se podrán coger nudos de acción de la primera entrega, lo que sería el “cultivo”, para luego desarrollarlo en las siguientes, es decir, “cosechar”.

Si recurrimos a los puntos dramáticos y a las anticipaciones y dirigimos la historia hacia ellos con pericia, si estructuramos la narración adecuadamente según el resultado que queramos conseguir, si la ambientamos correctamente, conseguiremos ganarnos al espectador y el cine como arte se verá beneficiado.

#### **1.4 OPORTUNIDAD**

Son distintos los motivos por los que se hará esta tesis doctoral.

El primero de ellos es desempolvar la teoría del guión cinematográfico, teoría que está un poco olvidada y estancada en unos cuentos manuales.

El segundo de los motivos es usar esta teoría como aliciente para los que están interesados o no en la narrativa audiovisual y hacerles ver a ambos tipos de personas que la teoría no es sencilla lo que es más complicado es ponerla en práctica, es decir, saber desarrollar una idea y hacer que funcione.

El tercer y último estímulo es intentar crear una motivación extra en los guiones de hoy en día. No debemos olvidar que cada fin de semana se estrenan numerosas películas que son versiones, *remakes*, secuelas, precuelas o reinicios de otras películas o sagas que se estrenaron anteriormente. En los últimos años se ha estrenado el *remake* de *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven 1990), y una versión de *Quicksilver, la pista rápida del éxito* (*Quicksilver*, Thomas Michael Donnelly, 1986), y ahora se está hablando de otras tres películas nuevas de *Star Wars*, quieren estrenar el capítulo siete, ocho y nueve. El público está deseoso de que se le sorprenda, los que quieren escribir guiones tienen que aprovechar este momento para aportar novedades.

#### **1.5 FINALIDAD**

La investigación va dirigida a todas las personas que están interesadas en escribir guiones, a los que ya los escriben, a los que son auténticos profesionales y a los que quieren iniciarse en este mundo, a los teóricos y a los que ya los ponen en práctica. También va dirigida a las personas que dan clases de guión, ya sea en universidades o talleres, a los alumnos de éstos. A todas las personas que comparten con nosotros el deseo de conocer y respetar el mundo cinematográfico.



El motivo es para que sientan la confirmación de que efectivamente los guiones van todos en la misma dirección, tienen unos giros dramáticos determinados que deben tener lugar en el momento concreto adecuado. En el caso de que no sea así, el guión tendrá menos fuerza dramática y carecerá de una estructura determinada.

Este ensayo acerca del guión cinematográfico y la importancia de la anticipación dentro de éste, ha sido creado con la esperanza de que sirva de utilidad y aporte ideas a los profesores y guionistas, tanto principiantes como experimentados.

## **1.6 RECURSOS**

### **1.6.1 ECONÓMICOS**

Ninguno a resaltar. La tesis no se ha realizado bajo ninguna investigación ni subvención específica, ha sido prácticamente por motivos personales.

### **1.6.2 PERSONALES**

Básicamente mis recursos personales han sido dos personas en el ámbito académico, mis dos directores: Francisco García y Mario Rajas. Ambos, con sus conocimientos, han hecho posible el desarrollo de esta tesis doctoral. Los dos cuentan con un amplio y profundo conocimiento dentro de la narrativa además de sus años de experiencia en la docencia.

### **1.6.3 DOCUMENTALES**

La Universidad Complutense de Madrid proporciona el acceso a todos los estudiantes a un gran número de facultades donde podemos encontrar distintas bibliotecas que nos permitirán consultar numerosos libros y películas. No acceder a la biblioteca de Ciencias de la Información, también se puede acudir a otras tantas como la de Filología Hispánica, entre otras.

Internet, un instrumento fundamental para el siglo XXI, será necesario para la búsqueda de información en el ámbito teórico y aplicado. En el teórico, para buscar bien la información y poder contrastarla; en el ámbito práctico, para encontrar todo tipo de información de las películas, título original, director, año, sinopsis... Se acudirán a bases de datos como *imdb* o *filmaffinity*. Internet también aporta libros en distintos formatos que no son papel.

El videoclub *Premier Home Video*, lugar en el que llevo trabajando, a día de hoy, un año y tres meses, ha hecho posible tener a mi disposición todas las películas que

pondremos como ejemplo en las dos partes de la tesis, tanto en la parte práctica como en la teórica.

### **1.7 ESTRUCTURA**

La tesis doctoral estará dividida en dos partes claras: el estado de la cuestión y análisis. El primer bloque tendrá, al igual que las películas, tres segmentos. El primero contará con una introducción a la narrativa audiovisual, el segundo tratará acerca de las técnicas que tiene el guión cinematográfico en sí y el tercero, las anticipaciones. En los bloques dos y tres pondremos varios ejemplos que no estén relacionados con la parte práctica, acudiremos a la película *Venganza (Taken)*, Pierre Morel, 2008), y a otras tantos filmes. Se ha escogido la película protagonizada por Liam Neeson para mostrar que no sólo se usan las técnicas de guión en el formato norteamericano, ya que la cinta es de nacionalidad francesa.

Todas las imágenes elegidas en las películas se indicarán en la parte de la filmografía de dónde se han sacado y no bajo el pie de foto ya que se mostrará un gran número de ejemplos, todas las películas tienen múltiples anticipaciones y cada una de éstas tiene una *cosecha* y un *cultivo*, además de los cinco puntos dramáticos con los que cuenta todo guión cinematográfico.

Respecto al análisis e interpretación se han escogido sagas de cine en las que se analizarán las anticipaciones y los puntos dramáticos. Las sagas serán fundamentales para demostrar una de las anticipaciones que pretendemos aportar al mundo del guión cinematográfico, la anticipación entre sagas.



## **2 ESTADO DE LA CUESTIÓN**

### **BLOQUE I: INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA**

#### **2.1 EL CONCEPTO DE NARRACIÓN**

Una narración implica la representación, intencionalmente organizada, de un hecho formado por una serie de acciones y acontecimientos, ya sean reales o ficticios, ejecutados y/o soportados por determinados sujetos en un espacio y un tiempo concreto (Chatman 1990; Bordwell, 1996, Lothe; 2000, Prosper; 2004).

El ser humano lleva en su propia naturaleza la necesidad de comunicarse, por lo que a lo largo de la historia ha ido desarrollando diferentes modos y herramientas para tal objeto, desde la comunicación gestual, pasando por signos, iconos, escritura, etc., hasta llegar a la expresión audiovisual de nuestros días. El proceso de comunicación, por tanto, ha ido evolucionando a la par que el mismo hombre, convirtiéndose en una necesidad viva. Se intercambian ideas, opiniones, actitudes, emociones. Podría decirse que cada hombre fue creando sus propias herramientas, su propio lenguaje. La narración es algo importante en el desarrollo lingüístico de todo ser humano. Al narrar aprendemos a contar aquello que queremos compartir sobre algo que sucede, que pensamos, que imaginamos, etc.

De esta manera, ya en la *Poética* de Aristóteles, encontramos un nexo entre algo que se quiere contar y el modo en que se narra o transmite. La historia es aquello que queremos contar, y el discurso es el modo en que lo expresamos. La historia puede ser algo que ocurrió o no, puede ser un pensamiento, una idea, etc. Y puede narrarse de manera oral, literaria, a través de imágenes, etc.

A lo largo de la historia, distintos autores han ido incorporando diferentes conceptos al relato, como por ejemplo, Todorov, quien aplicó la historia y el discurso al texto narrativo. En este caso, es historia en el sentido que evoca cierta realidad, una serie de sucesos que han ocurrido o que podrían haber ocurrido. Esta historia puede ser adaptada a lo audiovisual, a la obra literaria o por último al relato oral.

Sin embargo el autor francés Genette nos muestra tres conceptos que son el enunciado, el contenido y la enunciación. El enunciado se refiere a lo que llamamos el discurso o el relato en sí; el contenido es la historia y la enunciación es la narración.

**A. Enunciado:** Es la expresión de una idea que cuenta con una modalidad propia que caracteriza al emisor en función de lo que quiera transmitir.

**B. Contenido:** Estamos ante un concepto sencillo de definir ya que son únicamente los sucesos que alguien quiere relatar. Debemos tener en cuenta que el argumento no actuará nunca como lenguaje pero sí como alusión, mención.

Se refiere exclusivamente a los sucesos de narrar. El contenido no participa del lenguaje sino que actúa como su objeto o marco de referencia.

**C. Enunciación:** El hecho comunicativo en sí, cómo el texto narrativo es construido y comunicado. Remite al dispositivo general de producción, transmisión e interpretación de sentido, en suma, al sistema comunicativo y sus agentes: emisor/autor -texto mensaje- medio receptor/lector (Rodríguez García, Baños González, 2010: 16).

Podría decirse, por tanto, que narrar es exponer un hecho real o imaginario, de unos personajes determinados, enmarcados en un lugar y momento concretos.

En toda narración debe haber un emisor, un mensaje y un receptor. El emisor es el personaje que transmite el mensaje. El mensaje es lo que quiere contar el emisor y el receptor a quien va dirigido dicho mensaje. El emisor es quien organiza de modo personal el modo en que va a comunicar y el canal que va a utilizar para tal fin. El receptor descifra el mensaje aportando su entendimiento individual.

Chatman (1990) manifiesta que la narración siempre es una comunicación. Gracias a esta afirmación reconoce la comunicación como emisor y receptor. Y cada uno de estos reconocimientos tiene tres comportamientos distintos. El primero de ellos puede actuar como autor real o implícito y narrador. El segundo puede tener una conducta de público real e implícito y el narrativo.

**A. Autor real:** es la persona física que construye el relato. También denominado autor histórico, es aquel individuo que se puede ubicar en un tiempo y espacio de la realidad. En el aspecto audiovisual tiene un autor colectivo, considerado una instancia narrativa. Este tipo de autor esta subordinado teóricamente de las leyes de autor vigentes, por lo que dependerá de cada país. Por ejemplo, en España, la instancia autorial cinematográfica está legalmente formada por director, guionista y compositor de la banda sonora. Sin embargo en otros

países como Estados Unidos se incluye al productor como autor. Evidentemente el autor real nunca varía, vive en un determinado momento y construye el relato en un instante concreto condicionado por los sistemas de valores propios de su contexto social.

- B. El lector real:** Es el receptor en sí, la persona que percibe el relato por alguno de los sentidos como el oído (escuchando) o vista (viendo, observando). Por lo tanto, el lector real debe tener una sede en un espacio-tiempo determinado que puede estar en el mismo lugar que el autor o no. Hay una disimilitud clara entre autor y lector real, el primero nunca cambia, el lector cambia cada vez que se muestra la película o el soporte. Aunque el lector repita un visionado o lectura, puede variar su punto de vista sobre el mensaje, puede ver cosas nuevas o distintas o incluso que cambie su gusto hacia lo expuesto dependiendo del estado anímico de cada momento. También debemos tener en cuenta que con el paso del tiempo el mismo mensaje puede tener una interpretación completamente distinta. Dependiendo de las circunstancias, edad, estado anímico, etc., la percepción puede variar.

No es lo mismo una persona que vio *Avatar* (James Cameron, 2009) el día de su estreno en Los Ángeles, que un espectador de la misma película veinte años más tarde. Ambos son lectores reales, pero seguramente tengan una visión diferente de la película.

- C. Autor implícito o autor ideal:** En este caso estamos ante la representación o la idea que crea dentro de un espectador real sobre el autor del relato, a partir del soporte ante el que está expuesto. En el caso del relato cinematográfico, por lo general, se suele asociar al director de la película, pero no debemos olvidar que detrás de la creación final hay cientos de profesionales que han hecho posible la obra final.

La figura del autor implícito puede variar de espectador real a espectador ideal de un mismo corte geográfico- temporal, ya que puede cambiar según el espectador, debido a la idiosincrasia o cuando no coinciden en el espacio, en el tiempo o no son del mismo sistema- sociocultural.

No tendrá la misma imagen de Oliver Stone un soldado norteamericano que un civil del mismo país, y más lo reflejado en su trilogía sobre Vietnam:

*Platoon* (Oliver Stone, 1986) *Nacido el 4 de julio* (*Born on the Fourth of July*, Oliver Stone 1989) y *El cielo y la tierra* (*Heaven & Earth*, Oliver Stone, 1993).

- D. El lector implícito o lector ideal:** Es el lector al que, por lo general, va dirigido el relato. Dependerá siempre de determinados patrones, como longevidad, pensamientos, educación... en muchos ocasiones aunque no vaya dirigido a un solo público, independientemente del patrón, puede ser visionado y que cada uno tenga su propia versión de los acontecimientos.
- E. Narrador:** dentro del relato fílmico, es una voz que pertenece al propio texto y que se manifiesta a través de él. Esta voz es construida por el autor a través del lenguaje, es una figura narrativa ficticia que corresponde a quién cuenta la historia a un alguien que escucha, un narratario (Rodríguez García, Baños González, 2010: 19).

En muchas ocasiones se suele identificar la figura del autor con la del narrador pero en el texto narrativo, esta voz es siempre un diseño narrativo del autor, que puede manifestarse más o menos de una forma explícita. Se puede distinguir entre narrador intradiegético y extradiegético.

- A. Intradiegético:** Podemos llamarlo también narrador interno. Este narrador esta siempre personificado en uno de los personajes. Siempre debe actuar, juzgar y opinar sobre los hechos y personajes de la historia.
- B. Extradiegético:** Un sinónimo de este tipo de narrador es narrador externo. El nombre viene porque es un narrador que está fuera de la historia. Por lo general, en el mundo de la literatura no se suele encontrar este tipo de narrador dada la dificultad narrativa que implica. No debemos olvidar que en el mundo del séptimo arte el narrador extradiegético debe ser concebido por la audiencia de forma indirecta, es el propio receptor quien debe saber quién es el narrador.

Otra figura muy importante es el narratario, que lo podemos definir como un sujeto o conjunto de estos a quien el narrador relata la historia. A diferencia del receptor, este individuo está siempre de forma interna dentro del relato.

Dentro de los cánones de la narrativa, el relato está construido a partir del texto que soporta la historia. La historia es creada dentro del cerebro del autor y es contada mediante un discurso que se va amoldando al lenguaje y soporta con el que se

quiere difundir. Es decir, la historia, lenguaje, discurso y soporte deben ir en consonancia para que el mensaje resulte eficaz.

El autor es quien concibe en su mente la idea a relatar y quien busca los medios y el modo de llevarla a cabo. Esta es la base para construir el relato fílmico.

Un mismo relato puede ser adaptado por uno o varios autores en diferentes formatos, o incluso en el mismo, aportando un modo personal a la idea inicial. Tal es el caso, por ejemplo, de un *remake*, o una adaptación diferente de una novela. Un ejemplo de *remake* es *Crimen perfecto* (*Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954), y la película *Un crimen perfecto* (*A Perfect Murder*, Andrew Davis, 1998). Entre ambas versiones pasaron cuarenta y cuatro años, pero en otras ocasiones no pasa tanto tiempo, como es el caso de *Insomnio* (*Insomnia*, Erik Skjoldbjærg, 1997) y la película norteamericana *Insomnio* (*Insomnia*, Christopher Nolan, 2002), entre las cuales pasaron tan solo cinco años. En ambos ejemplos mencionados, se puede ver que no han participado los mismos cineastas, pero si observamos la película *Starbuck* (Ken Scott, 2011) y *Menudo fenómeno* (*Delivery Man*, Ken Scott, 2013), nos damos cuenta de que sí participan el mismo director y guionista. Al igual que puede suceder con un *remake* también se puede dar con una adaptación distinta de la novela como es el caso de *Scarface, el terror del hampa* (*Scarface*, Howard Hawks, 1932) y *El precio del poder* (*Scarface*, Brian de Palma, 1983). La primera película se desarrolla en Estados Unidos durante la Ley Seca y narra la historia de un mafioso que hace contrabando con el alcohol. La segunda película, enmarcada en los años 80, cuenta cómo un cubano llega a Miami y trafica con drogas.

Así mismo, una misma idea puede estar basada, inspirada o incluso realizada en distintos soportes, como, por ejemplo, cómic, novela gráfica, videojuego, cine, televisión, radio, etc.

Por otra parte hay que tener en cuenta la *historia percibida* que, según Rodríguez García y González Baños (2010), es la construcción mental de la historia relatada que fabrica el espectador. Va mucho más allá de lo visto en el relato, incluyendo lo sugerido y constituyéndose como un mundo posible; es la representación mental de la diégesis propuesta por el relato, tal y como la comprende, la interpreta y la puede recordar el espectador.

Por tanto, la idea que quiere transmitir el narrador, es interpretada de un modo



particular e individual por parte del receptor. Cada individuo hace suya esa narración, aportando algo de sí mismo.

Hay casos donde los espectadores podrán coincidir en la representación mental de la diégesis y en otros casos no. Es el caso de películas que son un “rompecabezas”, como por ejemplo *Memento* (Christopher Nolan, 2000). En muchas ocasiones las personas tienen distintas interpretaciones de la película e incluso del final de ésta. Hay que tener en cuenta que la interpretación de la narración también dependerá de la edad de la persona a la que va dirigida, su situación intelectual, circunstancias particulares, modo de sentir. Un niño no verá el mismo contenido en *Toy Story* (John Lasseter, 1995) que un adulto ante la misma película. Incluso un mismo individuo puede tener interpretaciones diferentes dependiendo de las circunstancias emotivas y evolutivas.

## 2.2 EL RELATO

La historia está construida por lo qué es narrado. Nos referimos a una continuidad de acontecimientos vinculados entre sí, en los cuales uno o varios personajes están comprometidos. Los sucesos se irán notificando a lo largo del relato. La historia siempre debe estar en un marco indeterminado, debe estar en los pensamientos del narrador, ya sea por fantasía propia, como saber e invocando recuerdos dentro de una realidad que puede ser cercana o relativamente alejada.

La historia es lo que se expresa narrativamente hablando, sin embargo, el discurso es el sistema que utilizamos para poder exteriorizar lo que deseamos narrar. La disposición de los medios que componen ese sistema también repercute en esa comunicación, consiguiendo así un fin u otro, dependiendo de lo que el autor quiera transmitir. Se puede obtener distinto efecto combinando los elementos que están incluidos dentro de nuestro relato. El narrador deberá vincular a la perfección todo tipo de elementos para poder transmitir el relato tal y como él quiere. Por ejemplo, no es lo mismo una historia contada por orden cronológico, que una contada mediante saltos en el tiempo o utilizando *flashbacks*. Al igual que no se obtiene lo mismo sólo con palabras que añadiendo imágenes a éstas.

De los sucesos de una historia se ha dicho tradicionalmente que constituyen una ordenación llamada trama. Aristóteles la definió como *Mythos* “Disposición de los incidentes”. La teoría narrativa estructuralista mantiene que esta disposición es precisamente la operación que realiza el discurso (Chatman, 1990: 45).

Aparte de la historia hay que tener en cuenta el concepto de *antihistoria* que nos propone Chatman (1990):

Es un ataque a esta convención que considera todas las elecciones igualmente válidas. Hay textos que se pueden considerar antinarraciones: son aquellos que cuestionan la lógica narrativa, donde una cosa lleva a otra y sólo a la otra. También pueden ser cuando se omiten sucesos cruciales de forma intencionada.

Un mismo relato puede ser narrado de distintas maneras. Así cada personaje verá la historia desde su propio punto de vista, y la interpretará de un modo personal: no es lo mismo el punto de vista del protagonista que el del antagonista. El narrador siempre puede dar mayor importancia a un personaje u otro, al igual que puede resaltar una situación más que otra. Del mismo modo puede ocultar una serie de datos

que sólo se desvelarán al final del relato para provocar así distintos elementos como el misterio, suspense, emoción...

La forma en la que se narra el discurso es entendido como la columna vertebral de los distintos elementos de un lenguaje determinado que utilizamos para poder exponer nuestra historia deseada. El discurso siempre es una historia edificada de un modo determinado que continuamente recorre una comunicación unidireccional, la que tiene el emisor con el receptor.

Por lo tanto, afirmaremos que el relato debe estar siempre formado por el discurso y una historia. A partir del relato el autor plantea al espectador una historia concreta que tiene lugar en un espacio y un tiempo determinados, lo que hace que el espectador viva un mundo, un sueño real.

Para Bremond (1990) todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción. Para el autor francés las constantes que se encuentran en la forma del relato y que la hacen diferente de otras fórmulas discursivas son:

#### **A. La sucesión de eventos**

La sucesión de eventos se entiende como un conjunto de sucesos derivados de una misma acción, que se organizan en un proceso sujeto a una lógica casual para presentar un hecho general, un tema. En el caso de que los eventos, entendidos como objeto del discurso, no están sujetos a esta condición de sucesión o concatenación, serían otro tipo de formas discursivas tales como la descripción o la lírica.

#### **B. La integración de todos los sucesos en una única unidad de la acción**

En el caso de que los eventos no se presenten por lógica de un único hecho general y desencadenador de los micro-eventos sería una crónica de hechos, una sucesión de eventos no coordinados que no constituirían un relato sino una exposición o una descripción.

Por lo tanto podemos afirmar que el narrador siempre debe estructurar su relato en función de qué quiere contar y de los fines que persigue. Para ello debe elegir el formato en el que quiera contar, los personajes, el escenario, la duración, el momento histórico...

Hay que destacar tres factores fundamentales que definen la historia y que son representados en el relato:

El relato es una cadena de acontecimientos continuos que le suceden a alguien y deben tener un vínculo causal creíble que nos conduzca a un final. Además este relato debe de sucederle a alguien, que serían los personajes relacionados de forma directa o indirecta con la historia a contar. El relato siempre debe suceder en uno o varios lugares geográficos, con un escenario y en un momento determinado. En el caso de que no suceda por causalidad y sí por casualidad, el espectador tendrá la sensación de ser engañado, por lo que la parte de la historia no funcionaría.

Los personajes no son sólo personas, pueden ser perfectamente animales o seres imaginados por un guionista, véase por ejemplo los personajes que no son humanos de *Star wars, una nueva esperanza* (*Star Wars*, George Lucas, 1977): el personaje de Chewbacca, un *Wookiee*, inseparable amigo de Han Solo. Animales humanizados como sucede en la mayoría de las películas animadas de Disney, o incluso un dibujo dentro de un mundo de personajes humanos reales, como es el caso de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988), juguetes como en *Toy Story* o incluso un objeto como es el caso de *Tucker, un hombre y su sueño* (*Tucker, the Man and his Dream*, Francis Ford Coppola, 1988), donde la trama gira alrededor del coche.

Todos ellos pueden ser desde protagonistas hasta anticipaciones. Como ejemplo de animal que ayuda a resolver el final, sería el hurón en *Poli de guardería* (*Kindergarten Cop*, Ivan Reitman, 1990); objetos como el Winchester en *Zombies party* (*Shaun of the dead*, Edgar Wright, 2004); o los artefactos en cualquier película de la saga Bond.

Chatman quiebra el texto narrativo en historia y discurso. La historia está formada por dos elementos clave: los sucesos y los existentes. Los sucesos son los hechos y los eventos, los existentes son los individuos y decorados y platós. El autor norteamericano también habla de la importancia de determinados elementos dentro de la historia que tendrán una mayor importancia que otros. Los llama núcleos o sucesos satélites. Claramente se refiere a los puntos de giro y al resto de los puntos dramáticos. Afirmamos el vínculo entre los puntos dramáticos y los acontecimientos de Chatman porque entre ambos debe haber un vínculo entre éstos y los personajes.

Cada elemento de la historia tiene su función e importancia dentro de la misma. Además cada uno de ellos tiene su forma particular: seres humanos, animales,

objetos, edificios, paisajes, etc. Cada uno de ellos, sean o no humanos, dependiendo de sus características y finalidad dentro de la historia, pueden ser desde personajes hasta meros objetos del decorado, pero todos deben de estar vinculadas de forma lógica y bien integrados en un “todo”, para que la historia se transmita y comprenda en su totalidad, tal y como programó el autor.

Los elementos de la historia, ya sean o no humanos, pueden ser personajes, pero para ello deben tener la habilidad de poder ejecutar acciones o de provocar acontecimientos significativos para la historia narrada.

Por ejemplo, en *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* (*The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn*, Steven Spielberg, 2011) los personajes van desde el propio protagonista, su amigo el capitán Haddock, o cualquiera de los animales presentes en la película: Milú, el perro del reportero, o el águila, que siempre tiene como acompañante al antagonista. Todos ellos deben tener la habilidad de poder ejecutar acciones o de provocar acontecimientos significativos para la historia narrada. Incluso el águila sirve como anticipación en el momento en el que los antagonistas consiguen robarles el pergamino a los protagonistas.

### **2.2.1 EL RELATO COMO ESTRUCTURA**

El autor, según sus normas, seleccionará los elementos de la historia que tiene planificados y organizarlos para exponerlos siempre de menor a mayor intensidad dramática. Además siempre deben estar dentro de una trama que puede ser principal o secundaria.

La historia o contenido, es decir, lo que se va narrar, se compone de una serie de elementos que se van organizando en función de la forma personal en la que el autor quiere contar. El autor irá dando forma a su historia introduciendo convenientemente aquellos elementos que estima necesarios, según su grado de importancia, la incidencia que quiera darle, la intensidad dramática, tintes humorísticos, situaciones o relaciones entre personajes... Así se irán sucediendo los relatos de un modo pensado de antemano, hasta conseguir lo que se propone, su fin.

La introducción de los elementos debe hacerse, por tanto, de un modo coherente para que sean eficaces dentro de la historia y cumplan su función comunicativa. Todos deben tener un significado y una finalidad en mayor o menor grado dependiendo de su importancia dentro de la narración. Tanto los personajes

como el escenario o los sucesos, están interrelacionados y son necesarios para la completa comprensión de la narración. Cada dato que se vaya añadiendo debe cumplir su función aunque unas veces sea más relevante que otras.

Dentro del relato audiovisual la estructuración de la narración comienza en una etapa llamada guión literario: es uno de los numerosos pasos que hay que dar para llegar al guión final en sí. Una vez finalizado este proceso llegará el momento de la fase final, el guión técnico, es decir, dejar de un lado las técnicas y herramientas de la escritura audiovisual para comenzar los procedimientos adecuados durante la etapa de rodaje y postproducción.

Por otro lado, el autor debe buscar el soporte adecuado a su historia: novela, teatro, cine... y éstos a su vez, pueden combinarse entre sí. Puede escribirse una historia directamente para cine, con lo que el espectador se encontraría con un guión original, como es el caso de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987); puede ser una adaptación de una novela del propio escritor como *Bailando con lobos* (*Dancing with Wolves*, Kevin Costner, 1990); la adaptación de una obra de teatro al cine como *Algunos hombres buenos* (*A Few Good Men*, Rob Reiner, 1992); o que un autor escriba una novela a partir de una película como *Hook, el capitán Garfio* (*Hook*, Steven Spielberg, 1991). El autor también puede recurrir a los comics como es el ejemplo de *Iron Man* (*Iron Man*, John Fabreau, 2008); o a la novela gráfica, *Watchmen* (Zack Snyder, 2009).

El discurso puede manifestarse en varios medios, pero tiene una estructura interna cualitativamente diferente de cualquiera de sus posibles manifestaciones (Chatman, 1990: 45).

Por último, Piaget (1970) afirma que el texto narrativo demuestra su naturaleza estructural en cuanto que se puede considerar un conjunto de elementos que se transforman y autorregulan. Los sucesos los considera distintos pero vinculados en dos aspectos diferentes: En primer lugar, los sucesos tienden a estar relacionados o ser causa uno de otros: una escena o acontecimiento da lugar a otro, como por ejemplo en la película *Venganza* (*Taken*, Pierre Morel, 2008), donde tienen lugar una serie de sucesos encadenados con una clara lógica que el protagonista va desvelando poco a poco hasta dar lugar a un final esperado. Precisamente la belleza de este guión radica en esta consecución de escenas. En segundo lugar, los personajes causan los sucesos

que ocurren en un escenario o son afectados por ellos.

### **2.2.2 LA DIÉGESIS DEL RELATO**

Aristóteles define el relato (diégesis) como uno de los modos de imitación poética (mimesis), siendo el otro la representación directa de los acontecimientos por actores que hablan y actúan ante el público. Se instaaura aquí la distinción clásica entre poesía narrativa y poesía dramática.

El relato es discurso, pero también es historia, en tanto que evoca, para el receptor, un universo imaginativo que va más allá de lo mostrado en el relato (Rodríguez García, Baños González, 2010: 30).

González Requena (1989) afirma, que en cuanto conjunto de sucesos ligados por relaciones temporales y causales, el relato presupone un espacio- tiempo narrativo coherente y diferente del espacio- tiempo real del discurso: el universo narrativo.

La historia es aquello que se cuenta, haya ocurrido o no. El discurso es el modo particular en el que alguien nos cuenta dicha historia. La diégesis, en la narrativa cinematográfica, es el mundo en el que sucede lo narrado. Es ese mundo que evoca la historia, aunque no se desvele al completo o con total claridad en ella, porque es ficticio, abstracto. Este mundo ficticio nace en el propio relato pero se completa, se hace realidad en la mente del espectador. En cierto modo la insinúa el emisor y la hace real el receptor.

El autor pone los medios necesarios para que el espectador sea capaz de interpretar, aunque esos medios solo se sugieran, se insinúen. De la pericia con que el autor presente esos elementos depende el efecto que causará en el espectador. Podríamos afirmar que el relato viene envuelto en un cierto misterio que se desvela en el pensamiento del que lo recibe, haciéndolo real.

Para aclarar el concepto diégesis podemos decir que es el cosmos expuesto dentro de un relato, el mundo ideal donde una historia acontece y donde los personajes que rodean la historia tienen una actividad determinada. La diégesis debe llegar a la mente del espectador y jugar un papel de vital importancia para dar una integridad perfecta con el fin de que la historia finalmente ocurra.

La diégesis es el envoltorio, el marco en el que se desarrolla el relato: lugar, tiempo, personajes, objetos etc. Es ese mundo sugerido por el autor que mueve al receptor a evocar una situación. Pero ese mundo, aunque ficticio, debe ser verosímil,

para que el receptor sea capaz de imaginar la historia de un modo real. Es decir, que sepa crear una situación real, aunque no lo sea. Debe ser un relato coherente, cuyos elementos que lo componen sean lógicos, para que el espectador crea. La narración, para que sea efectiva, debe desarrollarse en mundo ficticio pero verosímil. El narrador debe crear un relato coherente para que al receptor o espectador le parezca real.

El cine no sólo plasma el mundo como es, sino que desarrolla mundos ficticios con fines artísticos, metafóricos o estéticos. Por eso, la diégesis debe de ser lógica, creíble, efectiva (VV.AA, 2012).

Realmente la diégesis no es sólo lo representado, es una alusión donde podemos encontrar también una superficie espacio-temporal oculta dentro del relato, el espectador debe deducirlas y admitirlas. En muchas ocasiones pueden desafiar leyes físicas y no ser reales, pero el espectador será avisado de estos casos excepcionales para aceptar las normas escritas por el guionista. La diégesis es el mundo en el que los personajes están involucrados independientemente de que estén dentro o fuera de campo. En cierto modo pervive en la mente del espectador aún después de la exposición en la pantalla porque él mismo lo ha hecho realidad debido a la pericia de los profesionales que lo han hecho posible, creándose un vínculo complementario entre ambos. El uno completa al otro, volviendo atemporal una escena expuesta en un marco de espacio y tiempo concretados. El autor lo expone a su manera y de un modo particular y el espectador lo interpreta personalizándolo de nuevo según su condición particular. El autor alimenta la mente del receptor para que éste reconstruya los acontecimientos ficticios haciéndolos realidad.

Scholes (1982) define la diégesis como un universo espacio-temporal donde se produce la secuencia de eventos o acciones y en el que están implicados una serie de personajes que actúan bajo un sistema de valores propios pero comprensibles dentro de ese mundo ficcional. Y aún más, si en la escena participan elementos que existen o han existido en un espacio tiempo geográfico, político, social o cultural de la realidad conocida por el espectador, el relato, la diégesis reafirma su carácter de mundo posible al quedar anclada a una escena sociocultural e histórica precisa.

Este cosmos analizado por el espectador está siempre en el intelecto del receptor y el relato alimenta todo tipo de elementos para su propia edificación y entendimiento.



Por otro lado, el relato cinematográfico también contiene otros elementos que no pertenecen a la diégesis, como es el caso de la música, títulos informativos, la voz *over*... A estos elementos se les denomina extradiégesis, porque no los reciben los personajes pero sí los espectadores. La metadiégesis es un relato dentro de la narración principal, a lo que también se podría denominar historia marco.

Para aclarar el concepto de diégesis veremos un ejemplo. Dentro del relato cinematográfico, si se oye el sonido de un piano fuera de campo visual, pero que perciben tanto los espectadores como los personajes, estaríamos ante una diégesis. Aunque no se desvele de un modo tangible al completo, es capaz de evocar un pensamiento o un sentimiento en el espectador que le haga comprensible lo que el autor desea transmitir a través de ese elemento.

### **2.2.3 LA CATEGORÍA DE LOS SUCESOS**

Los sucesos deben producir un cambio y forjar un hito dentro del desarrollo del relato. Chatman (1990) diferencia dentro de los sucesos las acciones y los acontecimientos. La acción está siempre relacionada en un personaje determinado, sin embargo, los acontecimientos son factores extrínsecos que afectan a uno o varios personajes y les repercuten en su estabilidad.

Por lo tanto, los sucesos son todo aquello que ocurre y acontece dentro del relato y que a su vez deben provocar un cambio y perturbar una orientación determinada. Esto significa que el relato siempre estará comprendido por una sucesión de eventos que tiene su propia raíz que va evolucionando poco a poco en nuevos sucesos hasta llegar a su correspondiente núcleo.

Los sucesos son los acontecimientos que se van sucediendo en el relato hasta conseguir que el emisor o narrador componga su historia. Estos sucesos van provocando cambios que nos van conduciendo al entendimiento completo de aquello que el emisor quiere contar. Pueden ser ficticios o reales, pero en cualquier caso, deben ir relacionados entre sí de un modo lógico.

Dependiendo del fin que quiera conseguir el autor, éste los puede presentar de forma cronológica o anacrónica, en ocasiones lo hará con toda claridad y en otras tan sólo los insinuará para que sea el receptor quien llegue a la conclusión, pero siempre deben seguir un orden efectivo.

Tanto los sucesos, acciones y acontecimientos se exhiben en el interior de un

elenco de pluralidades jerarquizables en dos claras apariencias. La primera de ellas según la naturaleza, según las reacciones humanas. La segunda de ellas, en relación a su importancia de significación dentro del relato, siendo una herramienta tan considerada que va creando la trama.

En toda narración, incluida la cinematográfica, se nos cuentan los hechos o sucesión de acontecimientos que van transformando la situación de inicio. La narración tiene un principio y un fin, un antes y un después, separados por una serie de sucesos unidos entre sí de forma causal, es decir, los hechos se van sumando los unos a los otros con una causa y una consecuencia.

El narrador presenta el relato, da a conocer el mundo imaginario que se conforma a base de personajes que realizan acciones en un espacio y tiempo determinados y de acontecimientos que influyen en ellos haciendo un cambio.

Chatman distingue dos tipos de sucesos dentro de la historia: núcleos y satélites. Los núcleos son momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos (Chatman, 1990: 56-59).

Es tarea del autor elegir los acontecimientos más importantes, los imprescindibles, aquellos sin los cuales no hay verdadera historia. Pero del mismo modo, elige también una serie de hechos que apoyan a los primeros, aunque no sean tan imprescindibles. Y por último, también añade aquellos sucesos que decoran a los que forman el núcleo. La elección de todos ellos tiene como fin narrar la historia y conseguir un valor estético, misterioso, dramático, humorístico, etc., dependiendo del fin que busque el autor.

Los personajes son caracterizados por un modo personal de moverse, de pensar, de sentir. Este modo suyo de ser y de actuar influye en el devenir de los acontecimientos del relato. Pero también, de un modo extrínseco pero que repercuten en los personajes, se suceden los acontecimientos que van cambiando, desarrollando, evolucionando la historia. Así, se van entramando hasta que el autor consigue contar ese mundo ficticio de tal manera que el receptor (espectador en la narrativa cinematográfica) sepa recrearlo correctamente en la mente. El autor puede interrumpir la sucesión de los acontecimientos a través de un pensamiento de un personaje, una conversación, etc., con fines aclaratorios, para un desarrollo más óptimo de la historia.

La suma de los personajes con sus acciones, y los acontecimientos que influyen en ellos, hace que sea posible la narración.

Chatman (1990) distingue dos tipos de acciones de personajes dentro de la trama:

**A. Acciones externas:** Tienen carácter físico, es básicamente lo que hace el personaje y se pueden distinguir entre la acción no verbal o la acción verbal.

- **La acción no verbal o acto físico:** son acciones de carácter ejecutivo que se manifiestan mediante movimientos físicos del personaje como andar, correr, besar, comer...
- **La acción verbal o acto de habla:** como su nombre indica es se manifiesta mediante los diálogos y monólogos externos de los personajes.

**B. Acciones internas:** tienen un carácter conceptual o emocional, corresponden a lo que el personaje piensa o siente. Dentro de las acciones internas se pueden diferenciar en acciones de pensamiento y sentimiento.

- **Acciones de pensamiento:** se entiende como las articulaciones verbales de carácter mental dentro del personaje. Dentro del relato audiovisual generalmente se manifiestan mediante el uso de la voz *over*.
- **Acciones de sentimientos:** En el acto mental cognitivo que desencadena y sostiene las emociones conscientemente sentidas: amor, odio, pena, envidia... En el relato audiovisual el acto de sentimiento se manifiesta a través de acciones ejecutivas, besándose, abrazándose o peleándose o mediante actos de habla o pensamiento.

Hay que tener en cuenta que las acciones internas del personaje se pueden producir a través de:

**A. Acciones verbales:** los llamados monólogos interiores del personaje, en el que su pensamiento es dado a conocer a través de su voz *over*, sus palabras se oyen pero no hay acto de habla.

El uso de esta herramienta audiovisual se suele ver mucho en el cine de Terrence Mallick.

- B. Representaciones visuales:** Actúan como una materialización del acto de pensar en imágenes. Lo que siente el personaje se interpreta a través de imágenes que ocupan la pantalla y que no responden al lugar donde está el sujeto o a lo que está físicamente viendo, sino a lo que ocupa sus pensamientos.
- C. Acciones ejecutivas:** se sabe que el personaje piensa o siente por medio de la interpretación del actor que hace representación de ello a través de actitudes y uso de objetos. También puede transmitir estos estados de interioridad, la figura del narrador, directamente escuchado, que informa sobre el sentir del personaje.

Esta herramienta se puede ver en *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) cuando el protagonista es obligado a ser un espía y lo mandan a investigar a un timador. El protagonista descubre que éste es irlandés. El narrador expresa las emociones del protagonista.

En toda narración siempre hay un planteamiento, un suceso detonante que produce el cambio en la situación inicial, un nudo de acciones sucesivas relacionadas entre sí y por último, un desenlace donde se resuelven las dificultades. Pero el orden de presentar el autor los acontecimientos depende de su interés y su habilidad para influir en las consecuencias que se producen en el espectador.

En definitiva, es al autor quien presenta los sucesos, él es quien los organiza en un esquema preconcebido. Puede presentarlos ordenados en el tiempo, o por orden de importancia, o de un modo sugerido..., pero en cualquier caso deben conseguir el fin deseado, captar el interés y lograr la comprensión de lo narrado.

Para concluir afirmamos que la trama está compuesta por una serie de sucesos encadenados entre sí y presentados por el autor de un modo preconcebido y organizado, causal, no casual, con el fin de que sean efectivos para la comprensión por parte del receptor. El desarrollo de los sucesos produce un cambio en el inicio de la situación hasta concluir en un final.



## **2.3 EL GUIÓN, BASE DEL PROYECTO DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

### **2.3.1 INTRODUCCIÓN**

Todo formato audiovisual debe pasar siempre por diferentes filtros para que pueda evolucionar desde la idea inicial hasta la entrega definitiva. No es un proceso sencillo y a lo largo de su creación pueden existir trabas o pasos hacia atrás si no convences a una persona muy importante en el sector: el productor. La finalidad de este tercer capítulo es mostrar la manera en la que se desarrolla el proyecto audiovisual pero desde el punto de vista del productor.

Antes de nada, la productora o estudio tiene que hacer un análisis minucioso del formato que queremos que nos compren. El proyecto puede ser desde una idea que queremos desarrollar, hasta un guión que tenemos finalizado, o incluso un encargo por parte de una productora o un estudio. En cualquiera de los casos debemos pasar los filtros de la productora y estudiar al detalle lo que le ofrecemos.

En cualquiera de los ejemplos nombrados, el origen proviene de un escrito completamente detallado que define de forma concisa el proyecto que, a su vez, debe de ser defendido por su creador en una estructura de producción.

Uno de los símbolos más importantes en las producciones audiovisuales es el productor promotor. Sus funciones son plantear, requerir y examinar al detalle diferentes propuestas, evaluar las proposiciones desde su comienzo, la idea, hasta el guión literario e incluso el técnico. Una vez que ha valorado el proyecto puede aceptarlo o no, algo que dependerá del productor promotor. Si lo acepta es que el encargo se ha amoldado a las exigencias y expectativas esperadas, de lo contrario lo rechazará por no adaptarse a éstas.

El productor promotor se vincula al proceso desde todos los aspectos pero, ante todo, en el momento de elegir y definir el producto que tan sólo lo aceptará siempre y cuando se ciña a sus exigencias, requisitos, fascinaciones y sobre todo posibilidades de futuro. En muchas ocasiones el formato no convence mucho al productor pero puede verle una salida a un determinado público. Antes de aceptar la propuesta del autor el productor debe tasar el producto, poner una fecha determinada para entrega del proyecto y finalmente saber el dinero que invertirá. En definitiva, debe asegurar que se trata de un proyecto sostenible.

La viabilidad de sus previsiones suele ser estudiada por un director de producción, y a partir de sus análisis el productor podrá realizar una definición de objetivos del proyecto (Fernández Díez, 2005: 45).

El director de producción y su personal deberán de realizar una programación para poder desarrollar el proceso de producción, que quedará estampado en un plan de trabajo a través del cual se vehiculará a otro paso muy importante, la ejecución. En esta etapa la figura más importante es el director o realizador y todo el equipo técnico que trabaje para éste. No debemos olvidar pese que estemos en la etapa de ejecución, el equipo de producción sigue trabajando para hacer todo lo posible para que los horarios establecidos dentro del rodaje cumplan sus fechas de forma estricta. Muchas producciones se ven afectadas por culpa de una mala organización del plan de producción e incumplimiento de horarios.

### **2.3.2 FASES EN LA VALORACIÓN DEL GUIÓN**

El productor promotor, al igual que los personajes de las películas, tiene un objetivo, una misión, y en este caso es buscar un producto exclusivo en el mercado que le pueda aportar determinados beneficios.

El comienzo de todo producto audiovisual puede partir desde diferentes fuentes, como las siguientes. En primer lugar un idea propia del guionista o autor, como es el caso de *Pulp Fiction* (*Pulp Fiction*, Quentin Tarantino, 1994); en segundo lugar, escribir un guión a partir de una novela gráfica, cómic, o una novela como *La red social* (*The social network*, David Funder, 2011); en tercer lugar, adaptar una obra de teatro como el caso de *Un Dios salvaje* (*Carnage*, Roman Polanski, 2011); cuarto lugar un *remake*, como *La cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982); en quinto lugar cuando ya hay un guión escrito y no termina de convencer al productor, por lo que opta por contratar a otro guionista para que reescriba, como es el caso de *Crueldad intolerable* (*Intolerable Cruelty*, Joel Coen, 2003) y en sexto y último lugar cuando se hace una secuela a partir de unos personajes, como puede ser el caso de la saga *Transporter*, lo que empezó como una sola película acabó siendo una trilogía.

Todas las fases por las que pasa un guión pueden ser evaluadas por el productor promotor: en cada etapa resaltaría los intereses que está buscando. Las etapas para desarrollar el guión son: la idea, sinopsis, escaleta, guión literario y guión técnico.

### **2.3.2.1 Idea**

La idea es lo que el guionista quiere comunicar, el asunto. Se parte de una idea que el narrador quiere comunicar contándola sobre un medio concreto que, en el caso del guión cinematográfico, sería en imágenes. La idea es el objeto de la historia. El guionista debe recabar información sobre el tema que va a tratar y luego ordenarla. Dicha información la recaba observando, experimentando, documentándose, investigando, entrevistando, etc. La idea también puede partir de un mundo imaginario. En cualquier caso, se trata siempre de una idea personal pues surge en el pensamiento, y expresa la razón de ser del relato. Todas las fases del guión deben seguirse al servicio de la idea.

Todo producto audiovisual tiene su origen en una idea más o menos elaborada donde los productores buscan dos tipos de información o de ideas: la temática o tesis, y la dramática o historia.

#### **A. Idea temática**

Es la piedra angular de la película, por lo tanto es el argumento, el contenido de lo que se va a tratar, la tesis. Puede ser desde una historia romántica hasta una película *gore*, pero hay que recordar que siempre hay que llamar la atención con algo nuevo.

Federico Fernández Díez (2005) señala, dentro de la idea temática, que puede ser descriptiva o prescriptiva. Para diferenciar los dos términos podemos afirmar que por lo general las obras de ficción dramática suelen ser prescriptivas. Con esto queremos decir que tienen una moraleja final que valora una opción de pensamiento y/o actuación, mientras que los documentales o las películas suelen ser esencialmente descriptivas.

Ejemplos de idea temática podrían ser: una venganza, un amor imposible, un ideal solidario, etc.

Lo perfecto de la idea temática sería que resumiese el guión en tres o cuatro líneas como mucho; en el caso de que fuera en tres líneas, cada una debería coincidir con el resumen de cada acto.

#### **B. Idea dramática**

Es la historia con un inicio, nudo y desenlace. Muchos autores la llaman argumento y debe tener un claro objetivo: transportar y desarrollar la idea inicial. Hace



referencia a una historia en la cual sucede algo concreto a unos personajes. Pongamos el ejemplo de la película a analizar *Venganza*. La idea temática sería la siguiente:

La hija de un ex agente de la CIA, Brian Mills, es raptada en París para ser explotada en la trata de blancas. Brian no dudará en viajar desde Estados Unidos a Francia para buscar a su hija, donde además descubre que uno de sus mejores amigos está implicado en asunto de corrupción. El ex agente de la CIA dará con los raptadores de su hija y pondrá fin a la corrupción a la que está vinculado su amigo.

La idea dramática podría ser el amor de un padre por su hija, quien al verla en peligro pone todo su empeño en salvarla.

La idea temática y la idea dramática siempre deben caminar al unísono, deben estar perfectamente relacionadas e ir siempre de la mano, con el fin de que el espectador llegue a la correcta comprensión de lo que el guionista quiere comunicar.

#### **2.3.2.2 Sinopsis**

Es un breve relato de unas diez a quince páginas donde se escribe las historias, tramas y subtramas que va a tener el guión que queremos desarrollar. Los detalles empiezan a coger forma y por lo tanto empezamos a hablar de lugares, personajes concretos, motivaciones, vestuarios....

Podemos afirmar que gracias a la sinopsis somos capaces de empezar a captar el interés del productor, por lo que debe ser atractiva, novedosa, original, clara. Además debe contener lo más importante del relato para que se comprenda.

#### **2.3.2.3 Escaleta y tratamiento**

La escaleta y el tratamiento permiten realizar un análisis desde el punto de vista de producción.

**A. La escaleta o continuidad de escenas:** Es una lista exacta, continua y estructurada de todas las localizaciones, escenas, secuencias y situaciones que habrá dentro de la historia.

Es la columna vertebral del guión, con escenas detalladas, concretando si se va a rodar en un escenario interior o exterior, el lugar donde se desarrolla, o si se enmarca en un horario de día o de noche.

**B. El tratamiento:** Incorpora al paso anterior los personajes y una descripción minuciosa de las acciones. Es una etapa en la que se puede comenzar a hacer

tareas de producción y lo más importante de todo es que se puede comenzar a recibir algún tipo de ayuda o subvención económica oficial.

#### **2.3.2.4 Guión literario**

Una vez realizados los pasos anteriores, sólo falta describir las escenas y escribir todos los diálogos que creamos convenientes para desarrollar la trama principal y todas las subtramas. Es el guión definitivo que entregaremos al productor. En él se detallan escenas, acciones, lugares o el tiempo histórico. El guión ha de ser claro y específico.

El guión es un dialogo. Es un discurso que intenta dar la impresión de que un film ficticio está representando un mundo real. Es un conjunto de imágenes y sonidos en que se presentan al espectador una serie de acontecimientos organizados de modo causal que ocurren a unos personajes en un tiempo y espacio determinados.

Se trata de un relato escrito de lo que sucederá en la película. En él se expone la obra cinematográfica detallando cómo se va a realizar. Debe contener acciones, diálogos, acontecimientos, breves anotaciones de la interpretación. Debe escribirse de tal manera que el lector lo visualice en su mente como si fuera una película, aunque todavía no se detallan ni se hace referencia al trabajo técnico ni a la producción. En la actualidad se ha estandarizado su formato.

#### **2.3.2.5 Guión técnico**

En este caso no se escribe desde el punto de vista de la narrativa audiovisual, sino desde el punto de vista de la dirección. El director, que en ocasiones coincide con el guionista, hace una descripción de los planos que quiere rodar, los movimientos y posiciones de cámara, y distintos tipos de quehaceres para tener una exploración definitiva desde el punto de vista de la producción.

A partir de la sinopsis, un productor puede comenzar alguna valoración sobre el proyecto, el motivo es porque dentro de la sinopsis encontramos una reseña determinada para despertar un interés interno sobre la trama. Por lo general la sinopsis puede tener una descripción de los protagonistas. A partir de esta fase de escritura podemos observar el esqueleto del relato en sí, pudiendo amoldar la sinopsis en el número de actos e incluso localizar los puntos dramáticos.

### **2.3.3 DIVERSIDAD DEL GUIÓN**

Aunque vayamos a centrarnos en el guión cinematográfico no hay que olvidar que existen distintos tipos de guiones, como el guión para programas de televisión o el radiofónico. Federico Fernández Díez (2005), destaca los siguientes, aparte de los ya mencionados: guión argumental, documental, reportaje y didáctico.

Poniéndonos prusianos en el mundo de la narrativa todo tipo de diversidad son guiones, ya que son documentos con el que tenemos un objetivo claro, plasmar nuestra idea en la pequeña o gran pantalla. El guión siempre será el pilar para establecer un camino para poder llegar a producirlo y distribuirlo.

Incluso podríamos ver ejemplos en los que el guión no se hace antes de tener el producto final. Imaginemos que tenemos que hacer un documental a partir de imágenes de archivo que nos han cedido. Pues en primer lugar habría que observar detalladamente el material cedido y después escribir un guión para que todo tenga sentido.

#### **2.3.1 Guión argumental**

Es el guión donde se nos narra la historia, es un guión narrativo con naturaleza dramática donde un personaje se ve involucrado en una sucesión de acontecimientos que provocan un enfrentamiento y una batalla continua, bien de carácter interno o bien extrínseca, con el fin de lograr su ambición, es decir, su objetivo. Este tipo de guión puede estar inspirado en personas o acontecimientos verídicos o no. Una variante de este tipo de guión es el docudrama, es decir, dramatización de los acontecimientos reales recreados por sus propios protagonistas.

#### **2.3.2 Documental**

Nos narra acontecimientos que pueden tener importancia a corto o largo plazo, ya sea desde el punto de vista histórico, científico, cultural o animal. No hay que olvidar que este tipo de guiones también cuenta con personajes y con diálogos. Los personajes son sus protagonistas. Aunque en ocasiones no hablen -animales, por ejemplo-, el espectador se encuentra un personaje un tanto peculiar. Respecto a los diálogos sería la voz en *over* que nos narra la historia, sin embargo, las opiniones de los entrevistados dependerá del punto de vista de cada uno personalmente.

Dentro del documental nos gustaría añadir una variedad de este formato, que es el falso documental. Este producto se caracteriza por hacer creer al espectador que

está ante una realidad y no ante ficción. Un ejemplo de este tipo de documental es *La verdadera historia del cine* (*Forgotten Silver*, Peter Jackson, 1995), donde el cineasta neozelandés Peter Jackson, narra de un modo cómico una versión completamente distinta sobre el origen del séptimo arte. En este caso los personajes actúan y dicen lo que hay escrito en el guión previo al rodaje.

### **2.3.3 Reportaje**

Son muchas las diferencias entre el reportaje y el documental, la principal es que el reportaje recopila acontecimientos de un hecho o situación concreta que tienen lugar en un sitio determinado y que nunca se repetirán. Si se repiten los acontecimientos, no será noticia. La noticia debe tener un desarrollo concreto y ante todo ser actualidad. Debemos tener en cuenta que una noticia puede formar parte o dar pie a un documental. Pero hay que tener presente que el documental debe ser mucho más amplio en lo que a investigación y duración se refiere.

En muchas ocasiones, el público confunde el reportaje con el documental, pero realmente son géneros completamente distintos. El primero tiene fines periodísticos, no tiene su propia banda sonora, y su duración es muy corta. Sin embargo el documental tiene un equipo de investigación que llevará a cabo una idea con una introducción, desarrollo y desenlace. Además el documental tiene su propia banda sonora y sus propios personajes.

### **2.3.4 Didáctico**

El vídeo o la película didáctica tienen como finalidad conseguir unos objetivos educativos, es decir, dar conocimientos, mejorar actitudes o propiciar el desarrollo de habilidades previamente definidas (Fernández Díez, 2005: 73).

Actualmente todos los guiones presentan técnicas parecidas al guión dramático cinematográfico. Aunque hay diferencias, también hay similitudes:

#### **A. Establecimiento de la idea temática prescriptiva o descriptiva**

Dentro de todos los guiones nos encontramos con una idea central, un tema que se va a exponer, las deducciones y el fin que se quiere transmitir, ya sea de forma directa o indirecta.

Un reportaje, por ejemplo, puede tener unos tintes más subjetivos que un documental, ya que éste debe transmitir un hecho real, frente al primero, que depende de lo que sienta el guionista o lo que quiera transmitir. Sin embargo, en la

realidad, esa objetividad no es tan pura, ya que en el fondo el que escribe se implica de alguna manera.

### **B. Aprovechan las ventajas de la estructura dramática**

La clásica división estructural de cualquier guión cinematográfico en tres actos - introducción, desarrollo y desenlace-, puede aplicarse, y de hecho habitualmente así sucede, a los reportajes, documentales, noticias, etc. Todos ellos buscan un clímax final, por lo que sus estrategias se asemejan a la estructura del guión cinematográfico, es decir, buscan que los receptores se interesen y deseen que se desvele la conclusión final.

### **C. El personaje**

En el mundo del cine, toda historia cuenta con un protagonista modélico, virtuoso. Igualmente, cuando se trata de documentales del reino animal, también se busca un modelo de personaje, casi podríamos decir que se humaniza. Tal es el caso de numerosos documentales, pero el que más se ajusta a esta idea y el que más humanidad y belleza transmite, es el de Félix Rodríguez de la Fuente. Así nos lo recuerda Fernández Díez con respecto a la manada de lobos que convirtió en una ejemplar familia, con madres amantísimas y ejemplares en el cuidado, mimo y educación de sus hijos.

## 2.4 CÓMO DESARROLLAR UN GUIÓN ANTES DE EMPEZAR A ESCRIBIRLO

### 2.4.1 INTRODUCCIÓN

Son muchos los eruditos del mundo del guión que reiteran que toda historia comienza a partir de una idea determinada. Pero realmente esa idea puede ser muy distinta dependiendo de lo que el guionista persiga con dicha idea. No es lo mismo que un pacifista escriba una película sobre el conflicto de Vietnam que un soldado que lo ha vivido o que un historiador vietnamita. Lo cierto es que la idea siempre puede basarse en diferentes fuentes: una persona que conozcamos, una imagen que hayamos hecho o visto, una situación verídica en la vida real...

Evidentemente la idea debe ser uno de los pilares fundamentales de la historia, la idea matriz o idea principal, pero no tiene por qué ser lo que nos impulsa a escribir un guión ni evidentemente lo primero que nos viene a la cabeza.

La *idea matriz* podemos afirmar que es aquella idea que nos impulsa a escribir la historia. Está formada por todos los elementos de la historia.

La *idea principal* es aquella idea que queremos ver reflejada en nuestro relato. Puede suceder que hasta que no hayamos acabado el relato no sepamos cual es nuestra idea principal.

La *idea dramática* es la que menos problemas nos dará en el momento que queremos reseñar, porque es aquella idea que en la que están involucrados acontecimientos y personajes.

La *idea temática*. A diferencia de la idea dramática, la idea temática suele ser menos precisa tanto que en ocasiones no resulta tan sencillo exponerla.

Aldo Monelli aboga por una idea *concreta*, resultado de la aplicación de una idea abstracta a un caso de la vida. Las ideas de Monelli se acercan más a verdaderas proposiciones temáticas que pueden actualizarse en relatos concretos (Fernández Díez, 2005: 87).

Sin embargo la autora estadounidense Linda Seger habla de la idea como algo más universal y a la vez histórico. Premisas como la venganza, el amor, la traición... añaden otro valor a la idea que muestra de una forma general de qué trata una película. Por ejemplo: un joven viaja en el tiempo y tiene que volver al presente, un extraterrestre se hace amigo de un niño en la tierra, un joven norteamericano es encarcelado en Turquía por intentar llevar escondidos paquetes de hachís....Ejemplos

como estos hablarían de ideas generales, a partir de las cuales Seger aclara el tema del guión en sí y saca sus propias conclusiones sobre lo que realmente quiere decir la historia. Por ejemplo, en el caso de un extraterrestre se hace un amigo de un niño en la tierra, querría decir los límites de la amistad e imaginación en la infancia, o la ausencia del amigo perfecto....Es decir, a la idea general que alude a una historia dramática, le añade un contenido temático, un fondo. Podríamos decir que ambas están vinculadas y serían inseparables.

#### **2.4.2 ANÉCDOTA E IDEA DRAMÁTICA**

La anécdota es básicamente un acto o incidente que puede ser imaginario o auténtico, que capta nuestro interés y que a la vez podemos transformarlo en un argumento o historia. Por lo general puede dar pie a una idea dramática. Existen muchísimas maneras de encontrar anécdotas interesantes: puede ser una situación cotidiana, una noticia, un artículo periodístico, una leyenda, una novela, un cómic, una obra teatral....

A la hora de escoger una anécdota debemos hacer lo posible para que sea también una idea dramática, de esta manera tendremos una pequeña estructura de la introducción, el desarrollo y el desenlace. Aunque en ocasiones puede ser que no tenga esa estructura, perfectamente puede ser válida para ser adaptada. La idea dramática siempre debe tener un mensaje que nos sirva de inspiración. Independientemente de que tenga una clara estructura relacionada con los tres actos de toda película, la idea debe ser clara y tan sencilla que para entenderla sirva una simple lectura.

En el caso de que estemos ante anécdotas que sirven como fuente inspiración, una noticia podría ser la corrupción política en la Unión Europea, o un profesor de matemáticas es acusado injustamente de abusos sexuales a menores que nunca ha hecho, intenta mostrar su inocencia y no lo consigue porque su abogado es un recién licenciado, una vez encarcelado decide estudiar la carrera de derecho dentro de la cárcel para defenderse a sí mismo y mostrar su inocencia.

La primera noticia es un claro ejemplo de una idea que sirve como planteamiento: la corrupción política dentro de una comunidad política; sin embargo el segundo ejemplo sí que tiene una estructura más clara a lo que adaptación se refiere, el planteamiento es cuando el profesor se ve involucrado en los temas de

abuso sexual y es encarcelado, el desarrollo el momento en el que decide auto defenderse, y el desenlace cuando tiene lugar el juicio final y muestra su inocencia.

#### **2.4.2.1 Idea temática o idea núcleo**

La idea temática es la piedra angular de la historia, está relacionada con todas las cualidades del mensaje, es decir, toda película debe tener una idea singular, aunque su desarrollo puede abarcar distintos puntos de vista de la idea. El clímax final de la película debe mostrar claramente la idea en la que se basa.

La idea temática debe estar presente en los tres actos, nunca debe de desarrollarse en uno o dos actos, y mucho menos usarlo como enseñanza final. La idea temática siempre debe encaminar la historia a contar dentro del guión desde el comienzo hasta el fin.

A diferencia de lo que creemos, no es sencillo expresar una idea temática dentro de un guión, pero es algo vital que todo guionista práctico debe hacer, debe dárnoslo a entender en frases y hechos dentro de la historia que a su vez nos muestre qué quiere transmitir y qué nos quiere contar. Si no tenemos clara la idea temática, el guión no tendrá una conexión clara y posiblemente estemos fallando en la historia.

#### **2.4.2.2 Idea dramática e idea temática**

La diferencia entre la idea dramática y la idea temática es que la primera es un acontecimiento, un hecho, sin embargo la idea temática es el verdadero contenido del discurso, es decir, mucho más que un suceso que exponemos dentro de la idea dramática.

Muchos críticos diferencian el cine europeo del norteamericano haciendo hincapié en que el primero hace un mayor agravio en la historia, mientras el segundo se centra más en la acción dramática. Independientemente de que sea cierto o no, y que estemos de acuerdo o en desacuerdo con esa diferencia, debemos tener en cuenta que el tema siempre ha de estar unido a la historia, de lo contrario el espectador perderá todo tipo de interés. Es importante que exista esa vinculación para que la película sea atractiva, grata y, de esta manera, lograr ganarse el interés.

Para muchas personas parece que determinadas películas, como es el cine de acción, aventuras o superhéroes, están vacías por dentro a diferencia del cine de autor que, por lo que afirma este mismo grupo de personas, tiene más contenido que las anteriores nombradas. Pero curiosamente las películas que son supuestamente vacías



por dentro son las que mandan en taquilla y, por lo general, se ajustan a los pasos que sigue el héroe, el cual supera todo tipo de dificultades y siempre sale ganando. Estamos ante unos pasos que se pueden ver en muchas culturas. Realmente son estas películas las que encabezan la taquilla porque precisamente, aunque la gente busque contenidos, prefiere películas comerciales para desconectar de su vida y olvidarse durante un par de horas de todas las situaciones cotidianas, difíciles en ocasiones.

Si queremos que nuestro guión funcione es necesario tener una acción dramática dentro de ellos, es decir, una historia con la división en tres segmentos, donde tenemos personajes atractivos que se enfrentan por un conflicto común. Pero en ocasiones no basta con tener estos conflictos, además debemos mostrar un mensaje para dar mayor fondo a la película, de esta manera puede tener otra lectura distinta para espectadores que busquen algo más que entretenimiento en el cine.

#### **2.4.2.3 Estructura o *story line***

Cuando tenemos en nuestras manos un buen conflicto y una intriga acorde con éste deberemos acudir al *story line*, que básicamente es una anécdota pero que debemos de sacar de ella la estructura de la historia, introducción, desarrollo y desenlace. El *Story line*, puede ser el origen de distintos tipos de relatos distintos, como es el caso de la novela *El nuevo mundo*, que fue adaptada por Terrence Mallick en el año 2005.

#### **2.4.2.4 Sinopsis argumental**

Llega el momento de crear un escueto pero minucioso resumen donde contamos la historia. Debe incluir los personajes principales, el conflicto, las líneas de acción principales y por supuesto un desenlace. También debemos exponer historias secundarias y los nudos de acción dramática más considerables.

La sinopsis argumental debe tener bastante información como para mostrar cómo son nuestros personajes, sus acciones, y una estructura básica para poder valorar las opciones dentro del argumento. Podemos crear una sinopsis argumental con un claro objetivo, empezar a contactar con el productor e intentar vender la idea antes de crear un tratamiento.

En esta parte de la creación del guión debemos cubrir la organización y finalizarla. Por lo tanto será necesario basarnos en la propia estructura, explicando la

situación inaugural, qué ha hecho arrancar la trama principal, cómo se soluciona y cómo finaliza.

La sinopsis argumental es el momento en el que presentamos a todos los personajes, no sólo a los principales, con sus respectivas funciones, conflictos, además de aportar sus respectivas intrigas y resoluciones, estamos ante una verificación más detallada.

Para Vayone (1996), la sinopsis es un breve resumen de la historia, una exposición sucinta del tema (de una a unas pocas páginas). Puede constituir un primer esbozo del guión (para interesar a un productor) o redactarse tras la escritura completa del *script*, incluso tras el rodaje de la película, para difundirlo entre la profesión, la prensa o el público.

#### **2.4.2.5 Escaleta**

Es un registro de escenarios que están ordenados en donde van a tener lugar las escenas y secuencias. Ante todo la escaleta es un documento muy importante desde el punto de vista de producción ya que de esta manera los productores comienzan a buscar las localizaciones y a hacerse una idea de lo fácil o difícil que va a ser redactar la escena.

La escaleta puede tener adjunta una breve descripción de las escenas, de esta manera facilitaremos mucho las labores al productor ya que gracias a estas reseñas puede comenzar a ver una estimación fiable del discurso como guión audiovisual.

#### **2.4.2.6 Tratamiento**

En este caso debemos concretar de forma detallada todas las escenas del guión, dentro de la descripción debemos mostrar todos los nudos de acción, dónde tienen lugar y además todas las partes de la estructura. Nunca debe tener diálogos, todavía no estamos ante la última etapa del guión.

Gracias al tratamiento tenemos una minuciosa descripción de todas las escenas y, por lo tanto, de todas las secuencias y actos de las películas. De esta manera, el lector del tratamiento puede hacerse una idea general de todo lo que va a ocurrir a lo largo de la historia. Además también aporta una estructura firme, unos personajes perfilados y las acciones que queremos exponer.

Sin duda alguna estamos ante un paso previo del guión definitivo, antes de comenzar a escribir los diálogos de los personajes.

Antes de iniciar el guión literario, debemos analizar con puntualización, estamos en el momento de introducir o quitar escenas. Tenemos que releer una y otra vez el tratamiento hasta confirmar que la historia tiene una estructura lógica, que funciona y a la vez que tiene una idea clara.

En contra de esta definición de tratamiento Vayone (1996) afirma que puede incluir un esbozo de diálogos además de las articulaciones de intriga, una progresión determinada y la estructura dramática.

#### **2.4.2.7 Guión literario**

Es el momento de poner voz a nuestros personajes: exponemos de forma definitiva todas las situaciones, nudos de acción, personajes y diálogos. En el caso de que el guionista no sea el mismo que el director, el primero ha terminado su trabajo, y en ocasiones está en el rodaje ayudando y colaborando, en otras situaciones no.

#### **2.4.2.8 Guión técnico**

En este caso no está involucrado el guionista, forma parte de los quehaceres del director quién debe interpretar el guión definitivo escrito por el guionista. Por lo general el guionista no describe los planos en su guión, al menos que sea de vital importancia dentro de la historia.

Por lo tanto el guión definitivo es analizado por el director, que es el auténtico autor del producto final, quien junto al productor, desafortunadamente, tiene voz y voto en el cambio de escenas dentro del guión.

En el caso de que el guionista y director no sean la misma figura dentro del proyecto cinematográfico, puede tener una interpretación distinta de la historia, además dependiendo del director tendrá una imagen del proyecto u otra. Para que no exista ningún tipo de confusiones a la hora de comenzar el proyecto es acudir a un *story board*.

El guionista, por su forma de escribir el guión, puede condicionar en mayor o menor medida las posibles interpretaciones audiovisuales de su escrito, pero siempre cada director tendrá una visión propia diferente. Lo mejor para que el director tenga una correcta interpretación es crear un *story board* (Fernández Díez, 2005: 139).

## 2.5 LA ADAPTACIÓN DEL GUIÓN

### 2.5.1 INTRODUCCIÓN

Cuando un productor o un estudio están interesados en una buena historia, deben tener mucho cuidado de a quién se la encargan. Por lo general no se suele pedir al escritor de una novela que lleve a cabo la adaptación de ésta a la gran pantalla, sino que lo que se debe hacer es contratar un guionista especializado para que pueda realizar el encargo, si bien es verdad que hay casos en el que el propio autor de la novela ha escrito el guión para la gran pantalla como es el caso de *Bailando con lobos*. Hay numerosos formatos que se puedan adaptar, como novelas, novelas gráficas, cuentos, un relato, series de televisión, artículos de revistas o de periódicos, obras de teatro, óperas....

Entre los ejemplos nombrados se pueden encontrar películas como: *El libro de la selva* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1966), *Mucho ruido y pocas nueces* (*Much Ado About Nothing*, Kenneth Branagh, 1993), *Hair* (*Hair*, Milos Forman, 1979), *American Ganster* (*American Ganster*, Ridley Scott, 2007), *Memento*, *Los vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon 2012), *V de Vendetta* (*V For Vendetta*, James McTeigue, 2006), *El fantasma de la ópera* (*The Phantom of the Opera* Joel Schumacher, 2004), *El equipo A* (*A-Team*, Joe Carnahan, 2010) o *El dilema* (*The Insider*, Michael Mann, 1999).

Las películas mencionadas son ejemplos de las distintas posibilidades en las que el guionista se basa en un material que no es suyo para poder hacer una adaptación libre o fiel, y de esta manera convertirlo en guión cinematográfico. Ningún tipo de adaptación es fácil escribir para el celuloide. En muchas ocasiones el público se queda con la misma sensación que con el formato inicial, en otras les parecerá que se inventan cosas, o incluso que no tiene nada que ver.

Antes de ponerse manos a la obra el guionista debe tener en cuenta que, tanto el formato original a adaptar como el guión, tienen lenguajes completamente distintos. Cada formato tiene sus propias estrategias y técnicas y en el guión cinematográfico son todavía más concretas. Intentaremos mostrar su existencia y su eficiencia.

En definitiva, se trata de adaptar un formato a otro, conformar un lenguaje a otro, adecuar su extensión, etc., lo que presenta ciertas dificultades. Por esta razón, el guionista será quien tenga que valorar con pericia el modo de llevar a cabo la

estrategia con respecto a las tramas, subtramas, personajes, eliminar o añadir, etc., lo que inevitablemente influirá en el texto y en la psicología del espectador. También influirá en el éxito, que unas veces coincidirá y otras no. Novelas, por ejemplo, de gran éxito pueden obtener peores resultados en el cine, otras veces será al revés. No olvidemos que se trata de conformar un escrito a unas imágenes y sonidos. También tendremos que tener en cuenta que el público al que va dirigido un escrito, en ocasiones no es el mismo que el de una película. En cualquier caso, se trata de ser lo más fiel posible a la idea sugerida en el texto original y de aprovechar los elementos que comparten ambos formatos, aunque haya que realizar algunas modificaciones, para lo cual entra en juego el buen hacer del guionista. En otras ocasiones se recurrirá a una adaptación más libre.

Por otro lado, tener en cuenta que una novela suele ser más larga que una película. Si en un caso hipotético un lector leyera sin descanso una novela, probablemente le llevaría más tiempo que si viera el guión adaptado a la pantalla, por lo que el guionista también tendrá que hacer recortes en este sentido sin perder la esencia del texto. Por otro lado, bien es verdad que mediante una imagen se puede contar lo que un escritor en varias páginas.

Por último, añadir que el escrito cuenta con elementos que toman forma en la imaginación del lector -un paisaje, reacciones, descripciones-, mientras que en la película, éstos quedan claros mediante las imágenes o incluso la música, el sonido. Esto supone otro reto a la hora de la adaptación.

Podríamos concluir que la narrativa audiovisual comparte elementos comunes con la literaria o teatral parten de la misma base: son historias humanas que se desarrollan en un espacio y un tiempo concretos, pero a la vez deben adaptarse a otro soporte como es la pantalla, con sus características propias, por lo que debe modificarse para que resulte bien conformado a su modo particular de contar, de narrar.

### **2.5.2 NOVELA Y CINE**

Cuando el espectador acude a una sala de cine podemos afirmar que está bajo una experiencia que dura un tiempo determinado, la recepción del público durará lo mismo que dura la película. A menos que el espectador tenga que abandonar la sala, éste estará prácticamente maniatado a la butaca hasta el fin. Sin embargo, cuando una

persona está frente a una novela, el tiempo dependerá siempre de lo que le quiera dedicar; en muchas ocasiones la novela se lee rápidamente y en otras no se lee a pasos tan agigantados, sino, poco a poco, el lector hace sus propias conclusiones, se imagina las situaciones, relee contenido que no ha entendido...

En el caso de que el espectador no esté en una sala de cine y esté consumiendo el producto cinematográfico en su casa, sí que se puede asemejar al consumo de una novela ya que tiene capacidad para rebobinar la película, para volver a ver una parte con la que disfrutar o que no ha entendido. Realmente esta situación se ha podido ver desde la llegada del vídeo doméstico a los hogares, pero a día de hoy podemos afirmar que estamos capacitados para acceder a las películas gracias a internet o incluso almacenarlas en un disco duro o intercambiarlas con una mayor facilidad. Además no sólo se trata de espacio disponible, sino que también tenemos la posibilidad de reproducirla en distintos lugares, teléfonos móviles, reproductores de vídeo, ordenadores, *tablets*...

Podemos afirmar que hay numerosas diferencias entre la novela y el guión y estas son las más significantes:

- Hay novelas que tienen una extensión muy larga y son difíciles de adaptar. Las hay incluso muy cortas y fáciles de adaptar, donde el guionista tiene que poner de su parte para hacer un guión un poco más largo que se adapte a la distribución en las salas. Incluso hay ocasiones como en *El Hobbit, un viaje inesperado* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, Peter Jackson, 2012), en el que el director crea una trilogía de un libro que apenas tiene doscientas páginas.
- La novela siempre tiene más subtramas de las que suele tener un guión, y a la hora de adaptar el guionista deberá quitar alguna de las subtramas de la novela.
- Al igual que tiene muchas subtramas, ocurre lo mismo con los personajes, a veces en el guión no tienen la misma importancia que en la novela o incluso ni siquiera salen.
- Las descripciones en la novela suelen ser detalladas, sin embargo en el guión no es así, todo guionista astuto debe saber describir de forma concisa y concreta.

- En la novela la acción se suele frenar constantemente con ambientes o acciones, sin embargo en el guión debemos ir directos al grano, el público agradece alguna descripción pero el guionista debe centrarse en la acción.

Hay que tener en cuenta que el guionista, si quiere describir distintas situaciones o acciones contará con muy poco tiempo para hacerlo por lo que deberá acudir a distintos recursos como es el caso de la voz de un narrador, voz *over*, o con diálogos de los personajes, pero nunca debe hacer demasiado hincapié en ello porque tiene que centrarse en el argumento. Por otra parte el escritor de novelas podrá dedicar todas las páginas que quiera a una descripción determinada, a lo que el guionista no dará tanta importancia. En muchas ocasiones se queda con un pequeño detalle al respecto.

Muchos lectores de novelas juzgan las adaptaciones a la gran pantalla según su fidelidad, cuanto más se asemeje al libro mejor será la adaptación. Pero no siempre tiene porque ser así, hay adaptaciones de novelas muy buenas, otras poco logradas, y finalmente algunas que mejoran el material en el que se basan. Debemos de tener en cuenta que no suele haber adaptaciones que se han hecho página por página. Es muy difícil hacer adaptaciones completamente fieles.

En numerosas ocasiones el problema de la adaptación viene dado cuando se intentan adaptar muchas novelas en una sola película, como es el caso de la película *Alatriste* (Agustín Díaz Yanes, 2006). Los guionistas cogieron todas las novelas de escritas por Arturo Pérez-Reverte, e intentaron hacer un solo proyecto audiovisual, en vez de una saga, el resultado final fue una película muy entretenida pero en con muchos saltos temporales inconexos. También puede existir el caso contrario: una novela en la que es completamente factible hacer una sólo proyecto, sacar de éste una trilogía, como es el caso de la adaptación de *El Hobbit*.

Por lo tanto podemos afirmar que el guión cinematográfico no es una novela y viceversa. A día de hoy el cine, a falta de ideas originales, ha encontrado una gran herramienta en el mundo de las adaptaciones. Las salas de cine se ven abarrotadas gracias a las distintas versiones fieles -o no tan fieles- de los posibles formatos a adaptar. Podíamos poner como claro ejemplo el cine de superhéroes.

Es evidente que muchos escritores, a la hora de ponerse a crear su novela, piensan directamente en un material para que sea adaptado al cine. Suelen ser novelas

fáciles de entender, ligeras de leer y sin ningún tipo de dificultad narrativa. Podríamos afirmar que *El código Da Vinci* es un claro ejemplo. Una vez que el productor lee la novela y ve un buen negocio en ella, se pondrá en contacto con el escritor de ésta para transformar la novela en un guión cinematográfico y éste en una película de gran éxito. Hay que tener en cuenta que al productor no le interesa nada lo fiel que es la adaptación, que en ocasiones adaptará él mismo y en otras lo hará un profesional del guión. Lo que le interesa es el éxito de taquilla.

Muchos novelistas se preocupan de la fidelidad de la novela original, sin embargo otros no le dan tanta importancia y dejan total libertad creativa al guionista y al productor. En resumidas lo que buscan es el beneficio económico que les puede aportar el vender su idea.

Una vez hecha la adaptación y proyectado el material en salas de cines, ya no hay marcha atrás, ya sea una adaptación completamente fiel o no. Dependiendo del material estrenado las opiniones sobre la adaptación pueden ser múltiples. Realmente los más críticos son los lectores más fieles de la novela y el propio escritor, ante la existencia de algún tipo de variación con el guión, o situaciones que no les convenzan. Pero hay que ponerse en la piel del guionista para darse cuenta de que todo el proceso de adaptación es muy complicado, que siempre se modificarán cosas y que nunca será una adaptación completamente fiel al libro. Además no hay que olvidar que una vez que se estrena la película y ha tenido un éxito relativo, muchos espectadores que no han leído la novela estarán interesados en ella, por lo que intentarán comprarla y comparar ambas obras, lo que favorece al escritor desde el punto de vista de ventas, ya que éstas aumentarán. Al final todos contentos.

Por último decir que el cine influye tanto en la literatura que en muchas ocasiones se cambia la portada de la novela original por algo que tenga significado de la película como el póster, la carátula o una imagen.

### **2.5.3 DEL MATERIAL LITERARIO AL DRAMA FÍLMICO**

Cuando el guionista se enfrenta en un cara a cara con una adaptación de cualquiera de los numerosos formatos nombrados anteriormente deberá modificar el formato y por lo tanto el material original. La mayor dificultad radicará en adaptar la extensión del texto, la elaboración del estudio psicológico de los personajes y las situaciones que surgen en toda su complejidad. En el caso de las series, por ejemplo,



esta dificultad de la extensión del texto se reduce pues se puede jugar más con la prolongación y añadido de capítulos. Hay veces que no encajan las escenas de forma coherente en el film, por lo que éste pierde fuerza. Los sentimientos de los personajes también son complicados de describir en imágenes, por lo que es más fácil de adaptar novelas cómicas, de aventuras y acción, si bien es verdad que las dramáticas y sentimentales también se llevan a la pantalla.

En los inicios del cine se adaptaban sobre todo obras de teatro por lo que las películas contaban con actores dramáticos.

Por otro lado, muchas películas son auténticas biografías de personajes históricos, científicos, músicos, de aventuras, etc. Muchas de ellas incluso tienen un valor documental y didáctico interesante.

En cualquier caso, el guionista deberá hacer con sagacidad ciertos cambios para que resulte exitoso en pantallas:

- Reducir y/o ampliar el material de la novela.
- Hacer todo lo posible para que la historia de la novela esté bien adaptada a la gran pantalla.
- Aprovechar todo lo posible de la novela para hacer un buen guión y a su vez crear diferentes acciones, escenarios, conflictos, diálogos y personajes que simpatizen o no con el público. En muchas ocasiones el antagonista llega a simpatizar con el público.
- Transformar cualquiera de las tramas de la novela en la idea principal de la película.
- Conflictos entre personajes, como mínimo entre dos de ellos.
- Que la trama vaya ascendiendo conscientemente, escena a escena, en pequeñas dosis hasta llegar al final.
- Una idea temática que vincule a los personajes y a todas las tramas existentes
- Personajes que atraigan al público, ya sea por sus motivaciones, sus acciones, sus perfiles...
- Que el planteamiento, desarrollo y desenlace tenga lugar en un tiempo determinado, lo justo y necesario para no aburrir al público.
- Que exista una intriga determinada a lo largo de la historia en el que se incluya un final creíble y que a su vez sorprenda a los espectadores.

- Expresar todo lo posible en imágenes cuando no haga falta un diálogo.

Pero realmente estamos ante una utopía, el mundo de la adaptación no es tan sencillo como parece y siempre habrá que modificar el material en el que nos basamos.

#### **2.5.3.1 Proceso de adaptación**

En múltiples ocasiones los novelistas se quejan constantemente cuando los guionistas desarrollan subtramas en el guión que en el material original no tenían mucha relevancia. Existen casos en los que la subtrama se ha llegado a convertir en una subtrama con mucha fuerza dramática e incluso en la trama principal. Lo mismo puede suceder con los personajes, muchos de ellos pasan muy desapercibidos en la novela pero en material cinematográfico se transforman en personajes con mucha revelación en el argumento porque el guionista ha decidido enriquecerlo.

A los escritores de novelas no les gusta hacer concesiones en lo que a personajes y tramas se refiere. Pero debemos tener en cuenta que el mecanismo de las tramas, subtramas y personajes puede funcionar en papel pero no en el celuloide. Al igual que no podemos olvidar que en muchas ocasiones la novela sólo sirve como una fuente de inspiración para hacer la adaptación. Son muchos los ejemplos en los que se hace una adaptación fiel pero también sucede lo mismo cuando sólo sirve como inspiración. Por lo tanto podemos afirmar que a veces el original aporta prácticamente todo, ya sea la idea, el tema o estilo, o simplemente se utiliza como iluminación para crear un guión completamente diferente. Podemos destacar el caso de *Pozos de ambición* (*There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson, 2007), en el que Paul Thomas Anderson adaptó la novela *oil!*, de una forma completamente libre, y creó uno de las películas más destacadas del año 2007.

Cuando queremos basarnos en un material determinado hay que observar muchos factores a tener en cuenta. En un principio parece que se reduce a la adaptación de la idea, los personajes, el género y el argumento, pero no hay que olvidar que hay unas determinadas premisas las cuales también hay que plasmar, como por ejemplo, el amor, celos, enemistad, venganza, madurez...de esta manera, todos los sentimientos de los personajes han de ser diálogos adaptados en la pantalla.

Por otro lado, el propio escenario también tiene sus propias complicaciones, sobre todo cuando se trata de filmar un tema que ocurre en la antigüedad, o en otro país, dado que supone un mayor gasto para la inversión.

Todas las películas tienen una temática primaria clave de la que dependen tanto la historia principal como la secundaria. Sin embargo, las novelas pueden tener diferentes temas, el guionista debe coger el tema central para plasmarlo en el guión. Una vez plasmado, tiene que hacer todo lo posible para que todo tipo de tramas estén relacionadas con la temática de la novela. Las historias secundarias, al igual que un guión original, reforzarán la temática e historia principal. Este apoyo suele venir dando profundidad a los personajes, acelerando la trama primaria y transmitiendo el tema principal.

### **2.5.3.2 Extraer la historia**

De todas las tramas existentes de una novela debemos escoger aquella que desarrolle la idea principal del guión. Podemos afirmar que no todas las novelas tienen una única historia principal determinada y que el guionista deberá localizar siempre con acierto para desarrollar la idea en el guión y nunca dar a una trama secundaria mayor fuerza que a la trama principal.

Federico Fernández Díez (2005) afirma que el guionista deberá hacerse las siguientes preguntas para extraer la historia:

- ¿Los personajes tienen motivación y meta, tienen un problema o entran en grave conflicto para conseguir su meta, evolucionan en el proceso?
- ¿La historia se estructura en tres actos?
- ¿Los puntos de inflexión, la crisis y el clímax tiene el clima dramático adecuado?...
- Bajo mi punto de vista, la pregunta de los actos no sólo sería preguntarse si son tres actos, sino, más bien cuántos actos puede dar el material en el que está basado el guión.

### **2.5.3.3 Construir los personajes**

Una vez que hemos escogido la trama que queremos hacer principal en el guión debemos encontrar un personaje adecuado para desarrollarla. Sin duda alguna el público se encuentra con el protagonista o personaje principal. El guionista debe ser inteligente y debe aportar una serie de facetas para que el personaje tenga un vínculo

especial con el espectador. De esta manera, las características que tiene el personaje son tales como: los objetivos, motivaciones, su arco de transformación, su forma de ser y, lo más importante, que esté asociado a la trama principal y al conflicto primordial.

Lo mismo sucede con los antagonistas y los personajes secundarios, el guionista debe seleccionar los personajes de la novela que le convengan para poder pulir bien su obra definitiva. Deberá escoger los personajes que den un cierto volumen a la trama principal y a su vez que le ayuden a desarrollar tramas secundarias. Al igual que el material narrativo los personajes secundarios pueden desaparecer a la hora de adaptar la novela. Al igual que el personaje principal el guionista deberá darles las mismas facetas a los personajes secundarios.

La adaptación del estudio psicológico y evolución de los personajes de la obra literaria al cine siempre presenta dificultades, por lo que nuevamente estará en juego la habilidad del guionista a la hora de hacer su selección, adjudicarles más o menos importancia, interpretar en imágenes y sonidos un sentimiento escrito, etc. Debe pensar en la finalidad de cada uno de ellos en su historia y en el modo de transmitir su actuación y la forma en la que incide en cada uno de ellos los acontecimientos de la trama. El guionista debe preguntarse qué piensan sus personajes, qué sienten ante los acontecimientos, cómo van evolucionando, cómo les afectan, cómo van a saber resolver, etc. Todo esto presenta dificultades si tenemos en cuenta que se parte de unos sentimientos ya escritos, si bien es verdad que a veces con una imagen y una música adecuada, el espectador concluirá con facilidad si el guionista ha estado acertado.

Cuando llegue el momento de seleccionar los personajes de la novela que utilizaremos en la adaptación, debemos hacer una selección bien pensada de los personajes que nos ayuden a desarrollar la historia y no que nos compliquen la adaptación. Evidentemente nunca se caerán del guión personajes como el protagonista o el antagonista, pero sí puede hacerse una criba eliminando personajes prescindibles, que conseguirían ralentizar las tramas. En el guión todos los personajes están por un motivo determinado, nunca están en la historia pero mero azar. Lo fundamental para escogerlo es tener en cuenta su función en el guión. También puede suceder que un personaje secundario en la novela se convierta en uno principal o

viceversa porque el guionista ha decidido darle una mayor o menor importancia dramática.

#### **2.5.3.4 Definir el estilo, el clima y el tono**

Ante la lectura de cualquier texto narrativo, el adaptador debe hacerse las siguientes preguntas:

- ¿El estilo es realista o cómico o fantástico, o es comedia negra o es un film de terror o...?.
- ¿El clima (ambiente) de la historia es romántico, tenso, divertido?
- ¿El tono es serio, trascendente, desenfadado, cínico, sarcástico...?.

Estos elementos condicionan la dirección artística, la actuación y los diálogos. El estilo, clima y tono deben ser evidentes desde el principio. El público debe ser cómplice, no hay nada peor que el público tome en serio lo que se ha hecho para que se lo tome en broma o a la inversa (Fernández Díez, 2005: 153).

#### **2.5.3.5 Escenario**

Finalmente, el guionista ha de tener en cuenta el lugar y el escenario de la obra. Pasamos de la descripción de un paisaje que el lector ha de imaginar, a hacerlo real en la pantalla, por lo que nuevamente se precisa habilidad.

Puede suceder que el guionista se excede en la puesta en escena dando más importancia a la estética que a situaciones de la propia trama o al desarrollo de la psicología de los personajes. Esto en ocasiones da buen resultado pues va poniendo en antecedentes el escenario en el que viven los personajes y que da lugar a los acontecimientos, aporta colorido y riqueza. Sin embargo, en otras ocasiones sólo sirve para que el tema pierda fuerza e interés debido al exceso y/o a su prolongación. En cualquier caso, el guionista siempre tendrá que tener muy claro qué quiere conseguir y si le interesa ser más o menos fiel al texto narrativo. Un ejemplo de buen hacer en cuanto a la unión entre la estética y la idea, tanto temática como dramática, es *Memorias de África* (*Out of Africa*, Sydney Pollack, 1985).

#### **2.5.4 LA ADAPTACIÓN ES UNA CREACIÓN**

Todo adaptación, independientemente de cómo haya quedado al final de su escritura, va a sufrir cambios, ya sea aportando, quitando o modificando distintas situaciones y conflictos. Pero sin duda alguna, si sufre alguno de los cambios nombrados, deberá ser para mejorar y a su vez ser original y actual, aunque en muchas ocasiones no sea así.

Por último, debemos recordar que cuando el material original sufre cambios es porque las características de cada formato son diferentes y siempre se debe hacer adaptándolas a las características del guión. Por lo tanto, dependiendo de lo que escoja el guionista podrá salir una adaptación perfecta o una vulgar copia de la novela.

##### **2.5.4.1 TRATAMIENTO Y GUIÓN DEFINITIVO**

A diferencia del guión original, en la adaptación no se escribe directamente la descripción de las escenas, sino que debemos desmontar todas las acciones y diálogos existentes del formato a adaptar y que queremos plasmar en el guión, anotándolas y enumerándolas para después describir escena a escena, como si de un tratamiento de un guión original se tratara.

Cuando el guionista se enfrenta al tratamiento de una adaptación siempre debe evitar y a su vez olvidar el llamado *relleno literario*, que son, entre otras cosas, los comentarios del novelista dentro de su obra y las observaciones sobre el carácter literario. Pero sí que le servirá el *relleno literario*, para cuando quiera determinar escenarios, personajes, ambientes tono o género de la historia.

##### **2.5.5 CONCLUSIÓN**

Podemos afirmar que el formato que queremos adaptar es tan sólo un pequeño auxilio para crear la obra definitiva. Se puede ver que tiene una semejanza pues que se parte de un material ajeno compuesto por acciones, ambientes, personajes, tramas desarrolladas... Pero realmente esto no sirve para obtener el guión definitivo, por lo que habrá que usar el material adquirido para convertirlo en un guión televisivo o cinematográfico. Al fin y al cabo la adaptación es una conformación de un formato de lectura a otro en imágenes y sonidos, por lo que serán necesarias una serie de elecciones inteligentes por parte del guionista para que el film resulte adecuado. En cualquier caso, todo debe estar bien conectado con la idea madre para conseguir transmitir lo deseado.

Por lo tanto, en el cosmos de la narrativa audiovisual debemos basarnos en la idea para ir creando poco a poco todos los elementos que forman el guión e ir configurando una estructura determinada. La idea puede surgir a partir de una inspiración personal, un recorte de periódico, un suceso, un bulo, una leyenda urbana... Respecto a una adaptación de una novela debemos seguir un proceso similar, exprimiendo los pilares básicos de la novela, haciendo cambios, deshaciéndose de aquello que no aporta nada a las tramas y subtramas, y añadiendo lo que creamos necesario, siempre y cuando se pueda vincular de una forma coherente. El resultado final debe ser un guión adaptado, pero a su vez con huellas propias del guionista, añadiendo personalidad.

## 2.6 ESTRUCTURA Y GÉNERO

### 2.6.1 GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Desde que el hombre comenzó a contar historias han surgido numerosas temáticas hasta llegar a alcanzar una gran variedad de moldes que nos permiten dividir las distintas historias en géneros. Realmente no es que exista concretamente un número determinado de géneros narrativos pero lo que sí es verdad es que muchos autores coinciden en el tipo de historia a contar, como es el caso de la comedia, acción, aventuras, drama, terror...

Al igual que en numerosas situaciones dentro de la narrativa audiovisual, los primeros en hacer una división determinada en cuanto a géneros literarios fueron los griegos, concretamente el filósofo macedonio Aristóteles: épico, lírico y dramático. En la actualidad se diría: narrativa, poesía, teatro. La primera división de la historia se hizo teniendo en cuenta el final de la obra, ya fuera positivo o negativo. A día de hoy podríamos decir que es cuando ganan o pierden los protagonistas de la película. La segunda división que observó es que pueden terminar sin ningún tipo de inflexión al final o con un giro en la conclusión. Por lo tanto, estamos ante cuatro tipos de géneros según el final.

A lo largo del tiempo, la sensatez de Aristóteles se fue perdiendo ya que fueron muchos los autores que hablaron sobre los tipos de géneros existentes además de que se fueron mezclando a medida que el hombre seguía haciendo una de las mejores cosas que sabe hacer por naturaleza: contar historia. Entre los autores que hablaron sobre los géneros nos gustaría destacar a dos de ellos: Goethe y Schiller. El primero de consiguió enumerar en su momento siete géneros distintos según el tema principal, ya sea amor, venganza... Schiller afirmó que existían siete géneros diferentes pero nunca consiguió bautizarlos.

*El crítico neoaristotélico Norman Fienman, por otro lado desarrolló un sistema que de nuevo delinea los géneros por estructuras y valores. Fue el propio Fienman quien hizo las distinciones tales como trama educativa, trama de redención y trama desilusión, son formas sutiles en las que las historias se curvan en el nivel de los conflictos internos para producir cambios profundos dentro de la mente o de la naturaleza moral del protagonista. Además presentó un sistema de géneros y subgéneros*



*utilizado por los guionistas, un sistema que ha evolucionado basado en la práctica y no en la teoría y que contempla las diferencias de tema, ambientación, papeles, acontecimientos y valores (Mckee, 1997: 108).*

Mckee hace una división un tanto extensa de los géneros cinematográficos, pero realmente, pese a su gran variedad, sí que estamos ante una división minuciosa y muy estudiada. Entre todos los géneros destaca los siguientes proponiéndonos unos ejemplos claros:

- A. Historia de amor:** su subgénero: la salvación del colega, sustituye la amistad por amor romántico: *Persiguiendo a Amy (Chasing Amy, Kevin Smith 1997)*.
- B. Película de terror:** Se puede dividir en tres subgéneros: *el misterioso*; donde la fuente de terror es sorprendente pero está sujeta a una explicación racional, como seres del espacio exterior, monstruos creados por la ciencia, un maniaco... *El sobrenatural*: donde la fuente de terror es un fenómeno irracional del reino de los espíritus; y *el supermisterioso*: donde el público sigue intentando decidirse entre las otras dos posibilidades, *El resplandor (The Shining, Stanley Kubrick, 1980)*.
- C. Épico moderno:** la persona frente al estado. *Espartaco (Spartacus, Stanley Kubrick, 1960)*, *Caballero sin espada (Mr. Smith Goes to Washington Frank Capra, 1939)*, *El escándalo de Larry Flint (The People vs. Larry Flynt, Milos Forman, 1996)*.
- D. Películas de vaqueros:** Sin duda alguna uno de los géneros más antiguos de la historia del cine y de la narrativa audiovisual. Raramente los subgéneros se pueden dividir por directores como es el caso de John Ford, Sam Peckinpah, o Sergio Leone. Cada uno hizo su aportación a este género ya sea por su épica, realismo o violencia. De diferenciar subgéneros dentro de este género cinematográfico, se pueden distinguir los siguientes tipos de westerns que son los siguientes: Psicológico: *Sólo ante el peligro (High Noon, Fred Zinnemann, 1952)*; Spaghetti western: Típico de las décadas de los años sesenta y setenta, se pueden destacar películas como *Hasta que llego su hora (C'era una volta il west, Sergio Leone, 1968)*. Crepuscular, *El hombre que mató a Liberty Valance (The Man Who Shot Liberty Valance, John Ford, 1962)*. Clásico: Es el típico

donde se enfrentan indios y vaqueros, *La legión invencible* (*She Wore a Yellow Ribbon*, John Ford, 1949).

- E. **Género bélico:** Aunque la guerra a menudo es la ambientación de otro género, como el caso de la historia de amor como *Pearl Harbor* (*Pearl Harbor*, Michael Bay, 2001). El género bélico trata específicamente de combate. Sus subgéneros principales son pro guerra frente a antiguerra. Las películas contemporáneas habitualmente se oponen a la guerra, aunque durante decenios la mayoría la glorificaban de manera oculta, incluso en su forma más cruel, como en *Boinas verdes* (*The Green Berets*, John Wayne, 1968).
- F. **Trama de madurez:** son historias de cómo alcanzar la madurez: *Jack* (Francis Ford Coppola, 1996)
- G. **Trama de redención:** En este caso la película gira en torno a un cambio moral del protagonista, de malo a bueno: *El buscavidas* (*The Hustler*, Robert Rossen, 1961).
- H. **Trama punitiva:** En las que el bueno se hace malo y recibe un castigo: *Wall street*.
- I. **Trama de pruebas:** historias acerca del poder de la voluntad ante la tentación de rendirse: *La leyenda del indomable* (*Cool Hand Luke*, Stuart Rosenberg, 1967), *Forrest Gump* (*Forrest Gump*, Robert Zemeckis, 1994).
- J. **Trama educativa:** este género gira en torno a un cambio profundo en la visión que tiene el protagonista de la vida, de las personas o de sí mismo de lo negativo (ingenuo, desconfiado, fatalista, odio hacia sí mismo) a lo positivo (sabio, confiado, optimista, satisfecho consigo mismo: *La boda de mi mejor amigo* (*My Best Friend's Wedding*, P.J Hogan, 1997).
- K. **Trama desilusión:** un profundo cambio en la visión del mundo, de positiva a negativa. *El gran Gatsby* (*The Great Gatsby*, Jack Clayton, 1974).

Otros géneros son mega géneros, tan amplios y complejos que están llenos de numerosas variaciones o subgéneros.

- L. **Comedia:** sus géneros varían desde la parodia a la sátira, a la comedia de situación, al romance, a la comedia loca, a la farsa, a la comedia negra, y cada una presenta diferentes enfoques en su ataque cómico (locura burocrática,

modales de clase alta, corte entre adolescentes...) y el nivel de ridiculización (suave, cáustico, letal...).

- M. Policíaca:** El género varía según el punto de vista del personaje que analiza el crimen. Misterio de un asesinato (punto de vista del detective en jefe); del ilegal (punto de vista del maestro del crimen); del detective (punto de vista del policía); del ganster (punto de vista del ladrón); del suspense o relato de venganza (punto de vista de la víctima); del tribunal (punto de vista del abogado); del periódico (punto de vista del periodista); del espionaje (punto de vista del espía); del drama de una prisión (punto de vista de un preso); del cine negro (punto de vista de un protagonista que podría ser parte criminal, en parte detective, en parte de una víctima de una mujer fatal...)
- N. Drama social:** Este género identifica los problemas de la sociedad, la pobreza, el sistema educativo, las enfermedades transmisibles, los desventurados, la rebelión antisistema y similares, construye una historia que presenta una solución. Cuenta con una serie de subgéneros bien definidos: el drama doméstico (problemas dentro de la familia); La película sobre mujeres (dilemas tales como la carrera profesional frente a la familia, el amante frente a los hijos), El drama médico (peleas frente las enfermedades físicas); el ecograma (batallas para salvar el medio ambiente); El drama político (corrupción política) y El psicodrama (peleas contra las enfermedades mentales).
- O. Acción/aventura:** A menudo utiliza aspectos de otros géneros como el bélico o el drama político como motivación a una acción explosiva o hazaña heroica. Si la acción/aventura incorpora ideas como el destino, el orgullo desmedido o lo espiritual, se convierte en el subgénero *gran aventuras: El hombre que pudo reinar* (*The Man Who Would Be King*, John Huston, 1975). Si la fuente del antagonismo es la madre naturaleza, se trata de una película de desastre/supervivencia: *Viven* (*Alive!*, Frank Marshall, 1993).

En el momento que se pueda coger una perspectiva más amplia se puede observar que, partiendo de las ambientaciones, de los estilos interpretativos o de las técnicas de realización, se crean supra géneros que contienen toda una gama de géneros autónomos. Son como mansiones con muchas habitaciones donde encuentra su hogar uno de los géneros básicos o subgéneros o cualquier combinación de ellos:

- P. Drama histórico:** la historia es una fuente inagotable de material narrativo y cubre cualquier tipo de historia imaginable. A la hora de escribir el guionista debe de tener en cuenta que lo que es pasado debe de convertirse en presente. Por lo tanto, el uso más adecuado de la historia es la única excusa legítima para ambientar una película en el pasado, es dar al pasado una determinada actualidad. Hay ejemplos como *Tiempos de gloria* (*Glory*, Edward Zwick, 1989) donde se ve reflejado el problema del racismo.
- Q. Biografía:** a la hora de escribir una biografía hay que tener en cuenta que no es una crónica, una trampa donde el guionista puede caer con mucha felicidad. La persona encargada de escribirlo debe de interpretar los hechos como si fueran una ficción, encontrar un significado a la vida del sujeto y entonces convertirlo en el protagonista del género de su vida: *El joven Lincoln* (*Young Mr. Lincoln*, John Ford, 1939) defiende a un inocente en un drama de tribunales; *Gandhi* (Richard Attenborough, 1982) se convierte en héroe de una épica moderna; *Isadora* (*Isadora*, Karel Reisz, 1968) sucumbe ante una trama de desilusión; *Nixon* sufre en una trama punitiva.
- R. Docudrama:** está estrechamente emparentado con el drama histórico, el docudrama se centra en acontecimientos recientes, en lugar de en el pasado. Tras haber visto enriquecido y estimulado por el *Cinéma Verité*, *La batalla de Argel* (*La battaglia di Algeri*, Gillo Pontecorvo, 1965) se ha convertido en un popular género televisivo, a veces con capacidad de penetración aunque a menudo con poco valor documental.
- S. Falso documental:** este género pretende basarse en hechos o recuerdos, se comporta como un documental o una autobiografía, pero es totalmente ficticio. Subvierte la realización cinematográfica basada en hechos para satirizar la hipocresía de las instituciones: el mundo del rock and roll detrás de los escenarios en *This is Spinal Tap* (*This is Spinal Tap*, Rob Reiner, 1984) o *La verdadera historia del cine* (*Forgotten Silver*, Peter Jackson, 1995); Las costumbres de la clase media en *Zelig* (*Woody Allen*, 1983); el periodismo televisivo en *Ocurrió cerca de su casa* (*C'est arrivé près de chez vous*, Rémy Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde, 1992); La política: *Ciudadano Bob Roberts* (*Bob Roberts*, Tim Robbins, 1992); o los valores americanos.

- T. Musical:** Procedente de la ópera, este género presenta una realidad en la que los personajes cantan y bailan sus historias. A menudo se puede tratar de una historia de amor pero puede tratarse también de cine negro: la adaptación escenográfica de *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950); un drama social: *West Side Story* (*West Side Story*, Robert Wise, Jerome Robbins, 1961); Una trama punitiva: *Empieza el espectáculo*; una biografía: *Evita* (Alan Parker, 1996). De hecho cualquier género puede funcionar en formato musical y todos se pueden convertir en sátiras en la comedia musical
- U. Ciencia ficción:** En futuros hipotéticos que habitualmente son distopías de la tiranía y el caos, el guionista de ciencia ficción a menudo empareja una épica moderna sobre hombre contra estado con acción y aventura: *Star Wars* y *Desafío total* Pero al igual que el pasado, el futuro es un ambiente en el que puede situarse prácticamente cualquier género. Por ejemplo en *Solaris* (Andrei Tarkovky, 1972) el director utilizó la ciencia ficción para interpretar los conflictos internos de una trama de desilusión.
- V. Género deportivo:** El deporte es un crisol para cambios de personajes. Este género acoge de forma natural la trama de madurez: *North Dallas Forty* (*North Dallas Forty*, Ted Kotcheff, 1979); la trama de redención: *Marcado por el odio* (*Somebody Up There Likes Me*, Robert Wise, 1956), la trama educativa, *Los búfalos de Durham* (*Bull Durham*, Ron Shelton, 1988); la trama punitiva: *Toro salvaje* (*Raging Bull*, Martin Scorsese, 1980); la trama de pruebas: *Carros de fuego* (*Chariots of Fire*, Hugh Hudson, 1981) la trama desilusión, *La soledad del corredor de fondo* (*The Loneliness of the Long Distance Runner*, Tony Richardson, 1962), la salvación del colega, *Los blancos no la saben meter* (*White Men Can't Jump*, Ron Shelton, 1992); drama social, *Ellas dan el golpe* (*A League of their Own*, Penny Marshall, 1992).
- W. Fantasía:** En este caso el guionista juega con tiempo, el espacio y lo físico, curvando y mezclando las leyes de la naturaleza y de lo sobrenatural. Los añadidos a la realidad de la fantasía atraen a los géneros de acción, pero también atraen otros como la historia de amor: *En algún lugar del tiempo* (*Somewhere in Time*, Jeannot Szwarc, 1980), drama político alegórico, *Rebelión en la granja* (*Animal Farm*, Joy Batchelor, John Halas, 1954) el drama social;

*If* (Lindsay Anderson, 1968)...o trama de madurez, *Alicia en el país de la maravillas* (*Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951).

- X. Animación:** El espectador se encuentra con el gobierno de la ley del metamorfismo universal. Cualquier cosa se puede convertir en algo distinto como la fantasía en la ciencia ficción, la animación tiende a géneros de acción de farsas animadas: Bugs Bunny, o de gran aventura *Merlín, el encantador* (*Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman 1968), y en muchas ocasiones tramas de madurez, *El rey león* (*The Lion King*, Rob Minkoff, Roger Allers, 1994).

## 2.6.2 RELACIÓN ENTRE LA ESTRUCTURA Y EL GÉNERO

Cada género aporta determinadas características y valores a la trama a desarrollar, como los finales felices en las comedias románticas o los enfrentamientos en el clímax final entre el sheriff y el forajido en los western norteamericanos.

Las convenciones de género son las ambientaciones, los papeles, los acontecimientos y los valores específicos que definen los géneros individuales y sus subgéneros (Mckee, 1997: 116).

Cada género tiene sus propias convenciones, que son singulares, pero en determinadas ocasiones pueden llegar a ser simples y elásticas. Películas como *Qué bello es vivir* (*It's a Wonderful Life*, Frank Capra, 1946) podemos aplicar la trama de desilusión que propone Mckee, la convención primera del protagonista son los propios valores que tiene, una persona muy optimista y siempre con un punto de vista positivo. Pero la segunda sería el momento en el que pierde todos los valores, pese que por cada contratiempo que le ha sucedido sólo le ha hecho incrementarlos, llega el momento que tantas acciones negativas ensucian todos sus valores, en el caso de la película mencionada se plantea incluso el suicidio, se transforma en una persona completamente distinta.

Pero desafortunadamente no todos los géneros son así, cada uno tiene sus propias normas. Muchos géneros son muy difíciles de crear y las normas son complejas y muy estrictas. De lo contrario todos los años no encontraríamos con películas como *Seven* o *Zodiac* (David Fincher, 2007).

Al igual que ocurre con otros géneros, la comedia también puede estar dividida en subgéneros. Aunque se trate de un drama, el protagonista siempre sale vencedor. Frente a las dificultades de la vida, el protagonista va superándose hasta concluir en un final feliz. Incluso esos acontecimientos desfavorables que suceden a lo largo del guión y que forman la trama de la historia, lejos de hacerle desfallecer, le sirven de impulso para vencer.

El cine de arte y ensayo también presenta características propias, tales como protagonistas desconocidos, sueldos bajos de equipo y actores, independencia de las grandes *Mayors*, etc. Pero realmente la característica principal del cine de arte y ensayo es precisamente su poco convencionalismo, intentando escapar de la estructura clásica.

## **BLOQUE II: LAS TÉCNICAS DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO**

### **2.7 TRAMAS**

#### **2.7.1 INTRODUCCIÓN**

Todo relato, ya sea cuento, leyenda, historia... tienen un inicio y una conclusión, un alfa y un omega y, a lo largo de lo que queremos contar, siempre tienen que existir una serie de sucesos y/o acontecimientos que son los que queremos narrar. En el caso de que no tengan ningún tipo de importancia debemos eludirlos, evitarlos. Siempre será mejor contar algo con cierta importancia dentro de la historia para el espectador que contar algo que no guarde relación ni añada nada sustancioso y sólo conseguir un resultado muy negativo a la hora de contar historias, como es aburrir al público y confundirlo.

Dentro la narración podemos evitar la exposición meticulosa de la información, siempre y cuando el espectador pueda sacar sus propias conclusiones para sobreentender esa información, pero el escritor también debe evitar detalles que no aportan nada a la historia. En muchas ocasiones a las películas que tienen ediciones expandidas o el llamado montaje del director, se incorporan nuevas escenas con información que se ha podido extraer, de lo contrario la película no tendría sentido, tendría nudos de acción que no aportan prácticamente nada. Del montaje final nunca se va a caer una escena de alto riesgo, con suspense, con sorpresa y mucho menos relacionado con algunos de los puntos dramáticos del guión.

Cuando el guionista o montador de la película decide eliminar escenas o dar pasos temporales que el espectador pueda deducir, la audiencia se encuentra ante una herramienta muy importante en el mundo del guión cinematográfico, la elipsis.

*El conjunto de sucesos de la historia seleccionados y narrados de tal forma que son capaces de sugerir la totalidad de la misma, constituyen la trama, artificio discursivo que se sustenta sobre la estructura dramática. Esto implica, como afirma Garrido Domínguez (1996), que en el paso de la historia a la trama se produce una transformación no sólo cuantitativa sino, sobre todo, cualitativa del material. Ya que en la trama y sobre su*



*estructura dramática, se fabrica la representación discursiva de la historia y la construcción de significados.*

(Rodríguez García, Baños González, 2010: 70)

A la hora de escribir una trama, ya sea principal o secundaria, el escritor se enfrenta ante una decisión muy importante, tanto como los personajes dentro de los pilares del guión cinematográfico. Evidentemente debe elegir la correcta, es el momento de llegar a tierra o ahogarse en la orilla. Con esto queremos decir que es el momento en el que el guionista selecciona un conjunto de sucesos que deben tener un vínculo coherente entre ellos para crear su obra. Además de seleccionar los eventos para las tramas y subtramas, debe encuadrarlas en un momento y lugar histórico determinado, pasado, presente o futuro, o combinar a su conveniencia cualquiera de los tres momentos nombrados, es decir, presente y futuro, presente y pasado, futuro y pasado... Si bien lo lógico es la elección de un momento temporal determinado, sí que existen casos en los que la trama se desarrolla en varios momentos temporales, como es el caso de *El efecto mariposa* (*The Butterfly Effect*, Eric Bress, J. Mackye Gruber, 2004), donde el protagonista descubre que puede viajar en el tiempo para poder y ocupar su cuerpo de niño y de esta forma resolver todos los traumas y problemas que tuvo a lo largo de su dura infancia.

Como clausura de esta introducción podemos afirmar rotundamente que toda historia debe vehicular la trama que queremos contar al público.

### **2.7.2 TRAMA: CONCEPTO Y CONFIGURACIÓN**

Podemos afirmar que la trama es una sucesión de acontecimientos de la historia que son contados por un emisor a un narratario en un orden temporal determinado. La construcción de la trama es, por lo tanto, la creación de los acontecimientos que tendrán lugar a lo largo de la historia que queremos contar. Realmente la trama es la historia contada con elementos diegéticos. Sin embargo el relato audiovisual tiene elementos extradiegéticos que no están vinculados a la historia pero sí a la forma en la que hemos elegidos mostrarlo. Todos los elementos extradiegéticos deben aportar al discurso lo que la historia no puede, como es el caso de la voz en *over*, la música que no está dentro del relato.

La trama de la historia es la sucesión de los acontecimientos siguiendo un orden preconcebido, aunque éste no siempre coincide con el orden cronológico de la historia. Esto da pie a numerosas posibilidades en la argumentación.

Al narrar una historia, los acontecimientos se van entramando, entrecruzando, al igual que los hilos de un tejido. Los acontecimientos no se van sucediendo al azar, de un modo desordenado o aislado, sino que se van estructurando de forma organizada hasta conformar ese tejido, un total bien argumentado, buscando una finalidad bien definida. El argumento de la historia es una guía que organiza la trama. Los acontecimientos, se sucedan o no siguiendo un orden cronológico, deben estar estructurados de forma coherente e inteligente, porque nos indica el tono de la narración. Por tanto, nuevamente entra en juego la pericia del guionista.

Aristóteles en su *Poética*, dice que la trama es la "disposición de incidentes, es el alma de la tragedia".

En el relato cinematográfico, la trama es la parte del discurso construida a partir de un guión literario, que corresponde a la doble operación de selección y diseño del orden de aparición de los sucesos significativos de la historia, en función del tiempo establecido para la enunciación. Por lo tanto, establecerá el ritmo del relato articulando sucesos nucleares y satélites bajo una triple dimensión: el contenido temático, la temporalidad y el equilibrio de la intensidad dramática. La construcción de la trama implica:

- Articulación de los sucesos bajo un criterio causativo y jerárquico.
- Transformación de la situación inicial a través de la cadena de sucesos hasta llegar a una situación final.
- Estructuración de los sucesos seleccionados en relación a su flujo de presentación temporal, bajo el doble criterio de mantener la coherencia del arco de desarrollo y de proponer un hilo integrador que mantenga el interés en el espectador y le facilite la comprensión del relato: la configuración de una estructura dramática (Rodríguez García, Baños González, 2010: 71).

### 2.7.3 PRINCIPIOS DE CONSTRUCCIÓN DE LA TRAMA

Son dos los principios de construcción de la trama: la selección de aquellos sucesos de la historia que van a ser narrados y mostrados y la ordenación temporal de la presentación de los sucesos ante el espectador.

#### 2.7.3.1 Selección de sucesos

Todos los sucesos que elige el guionista a la hora de crear las tramas deben tener siempre un valor narrativo. Siempre deben mostrarse en el resultado final de la obra, aquellos que aporten algo a la narración, que cambien de signo a la escena o secuencia o aquellos que sean decisiones importantes de los protagonistas y/o antagonistas. En el que caso de que no afecten en ninguno de los sentidos nombrados es mejor dejarlos en la sala de montaje o directamente ni escribirlos.

Por lo tanto a la hora de escoger todo tipo de acontecimientos debemos de seleccionar todos los tengan una cierta contribución, valor, cambio y conflicto. El guionista debe de narrar los hechos que tengan cierta relevancia en la historia, además de ser conflictos que deben de afectar a los personajes de la historia y dar cambios a los hechos que van sucediendo, ya sea de menos a más o de más o menos.

*En resumidas cuentas se deben seleccionar aquellos sucesos que aporten, significación, cambios y confrontación, por lo que se narrarán aquellos acontecimientos que se definan por ser significativos para la historia, pudiendo, además ser sucesos que plantean una confrontación o un conflicto para el/los personajes y/o de un cambio de transformación de la situación.*

(Rodríguez García, Baños González, 2010: 72)

- A. Significación:** Es el momento en el que el guionista elige los acontecimientos fundamentales que va a tener el guión. Recordamos una vez más que deben tener un significado dentro de la historia. Podemos diferenciar entre acciones y acontecimientos, los cuales dan información de los personajes que estarán en la película y de las acciones que van a tener lugar. Son los que Chatman llama *sucesos satélites*.
- B.** Las acciones son las emprendidas por los personajes con el fin de hacerles evolucionar a lo largo de la trama. Los acontecimientos es lo que ocurre, los

sucesos que van pasando e incidiendo en la evolución de la trama para llegar a un fin.

**C. Cambio:** son aquellas acciones que utilizaremos para dar una evolución dentro de la escena, ya sea de más a menos o de menos a más.

**D. Confrontación:** La manifestación de un conflicto dentro de una situación dada. Se eligen como funcionales los sucesos que, para el personaje implicado, suponen una confrontación con determinada instancia, es decir, los que llevan al personaje a enfrentarse a otros.

En resumen, cada acción debe suponer algo, provocar un cambio, un giro en la orientación de la narración, facilitar un dato más, añadir una dificultad al protagonista que le fuerce a su superación, un obstáculo, o al revés, algo que le ayude a dar un paso positivo en la conquista de su objetivo... Otras veces será una descripción que nos ayude a situarnos en el tiempo y/o en el espacio donde se desarrolla una escena. De este modo, un acontecimiento o acción sucede al otro de manera encadenada, haciendo evolucionar la historia siguiendo un rumbo predeterminado, hasta llegar al resultado final.

En el guión suele haber una historia que se le presenta de forma clara al espectador y otra historia misteriosa, oculta, que se va aclarando o desvelando según nos adentramos en la trama, con el fin de tener al espectador en suspense y pueda ir imaginando sus propias conclusiones, hasta llegar al fin que el guionista quiere conseguir.

El conflicto es el eje central de un relato, si no, no hay ningún relato ni historia. Para Tomachevski el desarrollo de la fábula puede definirse en general, como el paso de una situación a otra: cada situación se caracteriza, a su vez, por un contraste de interés, por la colisión o por el conflicto entre los personajes (Tomachevski, 1982: 183).

En conclusión toda escena debe de tener un elevado interés narrativo debido a que obliga a crear un incremento de la acción en dirección principal.

En toda historia hay un conflicto, el planteamiento de un problema con el fin de obtener una solución que conforma el entramado. Puede ser un conflicto entre personajes, una dificultad, un acontecimiento que provoque un cambio en la situación de partida, un suceso inesperado que haga evolucionar al personaje o el desarrollo del

relato. El conflicto debe estar bien estructurado desde el principio con el fin de obtener el resultado esperado en el espectador y hacerle llegar el mensaje deseado.

Por lo tanto, el personaje, en el camino de su objetivo, debe enfrentarse a una serie de obstáculos que hagan evolucionar la trama de tal modo que susciten el interés del espectador.

Un término a tener en cuenta es el llamado conflicto matriz, el motivo de la historia, es decir, el ADN del argumento. Es la dificultad primaria a la que se tendrán que enfrentar los personajes involucrados en la trama principal. Es la colisión primordial la cual debe estar conformada al tema de la historia. En el momento de crear un guión cinematográfico el tema de la historia principal se verá implantado en la primera de las etapas que hay que crear para formar el guión definitivo, el *storyline*.

El conflicto nunca debe provocar la falta de interés de los espectadores, siempre debe tener algo que lo hipnotice y los deje pegados al asiento. Si está bien estructurado, provoca un estímulo, una emoción, un misterio, un sentimiento en el espectador que le mantiene interesado incluso más allá del final de la exposición.

Estamos de acuerdo con Rodríguez García y Baños González en vez que los personajes protagonistas se pueden enfrentar a los siguientes conflictos: fuerzas humanas exteriores, conflicto de fuerzas no humanas, y el conflicto con fuerzas humanas interiores.

**A. Fuerzas humanas exteriores:** El protagonista se enfrenta a un determinado personaje, a varios o incluso a un gremio en concreto. Los enfrentamientos pueden ser verbales o físicos, o una mezcla de ambos. Respecto a los enfrentamientos físicos, suelen tener lugar en las películas de acción, donde el protagonista cuenta con una serie de facetas con las que puede hacer frente a los antagonistas. Prácticamente toda la filmografía de Van Damme o Steven Seagal se basa en enfrentamientos físicos. Respecto al conflicto verbal, se puede ver en muchos tipos de películas como en los dramas, donde no hay enfrentamientos físicos pero sí que hay conflictos dentro del diálogo. Por último, cuando el personaje principal se enfrenta a un gremio en concreto, se pueden ver en películas como *El escándalo de Larry Flint (People Vs Larry Flint)*, Milos Forman, 1996), donde el protagonista se enfrenta al Estado, para que legalicen su revista erótica.

**B. Conflicto de fuerzas no humanas:** En este caso el conflicto son contra fuerzas de una antropología diferente a la del protagonista. Pueden ser desde extraterrestres, seres inhumanos, fantasmas o incluso animales con facetas humanas como el habla y el pensamiento. También puede existir un conflicto social y se puede dar contra un gremio determinado. En la película *Enemigo mío* (*Enema mine*, Wolfgang Petersen, 1985), el conflicto tiene lugar entre un humano y un extraterrestre en un planeta ajeno a ambos. Los dos personajes pertenecen a dos razas diferentes que están en guerra, pero estos personajes tienen que aprender a valorarse mutuamente y convivir para salir adelante. Cuando nos referimos al enfrentamiento entre fuerzas humanas y no humanos hablamos de las clásicas películas de *Serie B*, donde los extraterrestres invaden la tierra y los humanos tienen que hacerles frente. Como ejemplo, podemos citar la película *Independence Day* (Ronald Emmerich, 1998), aunque en este caso se trate de una superproducción. El último caso al que hacemos referencia es evidentemente en películas como *El planeta de los simios* (*The Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968).

**C. Conflicto con fuerzas humanas interiores:** estamos ante un caso un tanto difícil de exponer, pero básicamente el conflicto lo tiene el personaje consigo mismo, sus temores, sus dudas... Puede ser con un conflicto interno como doble personalidad, paranoia, trastornos mentales. Podemos ver este tipo de conflicto en películas como *Una mente maravillosa* (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001), donde el protagonista John Nash, ilustre economista, sufre de esquizofrenia, y tiene que hacer frente a ella para poder sacar adelante su matrimonio y vida como profesor y economista.

Lo ideal dentro de las tramas es poder vincular como mínimo dos de los conflictos nombrados. Evidentemente es muy difícil pero sí que sería posible lograrlo, ya que en películas como *Señales* se pueden ver los tres conflictos propuestos por los dos autores: el interior, es el que tiene el protagonista consigo mismo, Mel Gibson interpreta a un pastor que ha perdido la fe; el conflicto con las fuerzas no humanas es la trama principal, la llegada de seres de otro mundo, y el conflicto con las fuerzas humanas exteriores es el que tiene con su familia.

Pero también se podrían contemplar una distinción de los conflictos según sean de tipo social, cultural, histórico, religioso, etc.

Por lo general los acontecimientos no suelen ocurrir de forma individual, suelen hacerlo, en conjunto, están unidos unos con otros para poder crear una forma causa-efecto, los efectos deben crear a su vez otros efectos, hasta llegar al concluyente, como los eslabones de una cadena. Puede darse el caso de que parezca que dos acontecimientos no estén unidos de una manera tan clara, pero en realidad en muchas ocasiones lo deducimos por mera lógica.

Además Chatman (1990), distingue estas estrategias o principios lógico-narrativos que articulan el tejido conector de los sucesos que son fundamentalmente dos:

**A. Causalidad:** Se trata de una ley mediante la cual la sucesión estructurada de acontecimientos produce el efecto deseado. Nada sucede al azar, sino de un modo ordenado y estudiado, en función de la finalidad buscada.

**B. Contingencia:** Cuando la sucesión de los acontecimientos ofrece varias posibilidades de actuación por parte del personaje.

El suspense y la sorpresa son elementos también importantes para comprender correctamente la trama. Estos elementos provocan un vínculo entre diferentes datos que a lo largo de la trama parecen no estar relacionados, de tal manera que al espectador le sorprende el resultado final. El espectador espera un resultado a tenor de los datos que se le van facilitando, pero finalmente sucede algo inesperado. Por otro lado, el suspense provoca expectación, duda ante lo que va a suceder. En principio parece que se rompe el concepto causal de la sucesión de acontecimientos, pero finalmente todo tiene su por qué y las piezas del puzzle encajan correctamente.

### **2.7.3.2 Orden y duración de los sucesos**

El orden es la manera en la que elige el guionista la forma en la que se van a introducir los acontecimientos a lo largo de una escena, secuencia o acto. Por lo general en la historia a narrar los hechos tienen un orden y una duración concreta. Pero el discurso no tiene por qué tener un orden cronológico característico. Otra cosa es que el narrador haya querido darle unas características determinadas, ya sea lineal, con un montaje paralelo, o con saltos de tiempo.

Por lo tanto el orden hace referencia a cómo se van mostrando los sucesos según una lógica determinada dentro de la realidad mostrada. La duración siempre dependerá de si el discurso es mayor, menor o igual a la historia. Estas tres relaciones las nombraremos como equivalente, contracción y dilatación.

- A. Equivalencia ( $TD=TH$ ).** El tiempo del discurso es exactamente igual que el de la historia. Es una situación un poco difícil de encontrar en el cine, pero podemos hallarla.
- B. Contracción ( $TD<TH$ ):** El tiempo del relato es menor que el tiempo de la historia. No se muestra todo literalmente, se hace un resumen de los acontecimientos. Para hacer posible la contracción haremos uso de la elipsis.
- C. Dilatación ( $TD>TH$ ):** El tiempo del relato es mayor que el tiempo de la historia. En este caso el relato es mayor que la trama por los mecanismos utilizados, como el montaje paralelo, cuando los sucesos ocurren en escenas distintas pero a la vez, también podemos hacer uso de la cámara lenta, o la congelación de fotogramas.

Por otra parte hay que tener en cuenta la frecuencia dentro del relato, la cual relaciona el número de veces que se representan los acontecimientos dentro del relato y el número de veces que el suceso tiene lugar dentro de la historia. Genette propone tres tipos de frecuencia: singulativa, reiterativa e iterativa.

- A. Singulativa:** Ocurre tan solo una vez, tanto dentro de la historia como dentro del discurso. Ocurre una vez en la historia y además se nos muestra una vez en el discurso. Puede existir el caso en el que suceda varias veces y no se muestre el mismo número de ocasiones.
- B. Reiterativa:** Ocurre varias veces pero tan sólo se muestra una.
- C. Iterativa:** Un acontecimiento se muestra una vez en la historia pero tiene lugar numerosas veces.

Una vez que existe una serie de ordenaciones temporales de los sucesos ya normalizada por la práctica, se pueden usar distintos tipos de tramas. Son varios autores de la narrativa audiovisual los que las dividen en las siguientes:

- A. Trama lineal simple:** La trama se desarrolla en el mismo tiempo que la historia. Podríamos afirmar que es una trama cronológica.



- B. Trama lineal intercalada:** Dentro del relato se van entremezclando distintas porciones que muestran al espectador los acontecimientos que supuestamente están separados en el ámbito de la historia que queremos contar.
- C. Trama in media res:** La historia comienza en un mundo de alta tensión de la historia principal. Suelen coincidir con los puntos dramáticos que posee todo guión. En muchas ocasiones se intenta engañar al público haciendo creer que va a pasar algo que finalmente no ocurre como el espectador piensa. A partir de este comienzo se puede contar la historia hasta llegar a la situación nombrada o mediante *flash-back*, aunque este último recuerdo se tiene que hacer siempre porque se vuelve al comienzo verdadero de la historia.
- D. Trama paralela:** En una sola película se muestran más de dos historias, las cuales tienen la misma importancia y en las que en un principio parece que no tienen conexión ninguna. Suelen ser películas que muestran relatos de la misma temática. Al final todas las tramas se acaban uniendo por un motivo u otro. La película *Más allá de la vida (Hereafter, Clint Eastwood, 2010)*. En este ejemplo son personas que han tenido algún tipo de contacto con la muerte.

#### 2.7.4 TRAMA PRINCIPAL Y TRAMAS SECUNDARIAS

Por lo general, no se suelen encontrar películas con una sola trama donde apenas se cuenta un conflicto principal. La trama principal tiene que estar apoyada en las tramas secundarias, que aunque no tengan la misma fuerza que la historia principal, ayuden a dar mayor interés a lo que queremos contar. Hasta la película independiente e incluso la superproducción del año tienen una trama principal y, como mínimo, una trama secundaria, lo que no quiere decir que sólo haya una. Lo que nunca se debe de hacer es dar mayor importancia a una trama secundaria que a la principal. La trama principal suele ser aquella en la que se mueven los personajes principales además de tener todo la carga de la historia.

La subtrama nace partiendo de la trama principal, haciéndola avanzar. Influye en la evolución del personaje y en el conflicto, da fuerza a la crisis y al clímax y ayuda a llegar a la resolución final.

Por otro lado, la subtrama ayuda a la comprensión por parte del espectador de lo que el autor quiere transmitir en su totalidad. Nuevamente la pericia del autor está

en juego porque la subtrama no debe contribuir a desviar la atención del espectador, sino que ha de completar y apoyar la trama principal.

Las tramas secundarias podríamos afirmar que son como las ramificaciones del tronco de un árbol o de una alargadera. Ambas tienen un tronco principal pero las ramificaciones también son muy importantes. Por lo tanto en el caso de las subtramas, o tramas secundarias, serán bifurcaciones de la trama principal con acontecimientos donde están relacionados los personajes principales con los secundarios.

Las historias o tramas secundarias deben construir dentro del cosmos de la narración unos medios determinados que le den mayor verosimilitud y consistencia y, a la vez, deben producir en el espectador un relajamiento de la atención hacia la trama principal y su intensidad dramática, ya que cuentan con sus propios puntos dramáticos que a su vez inciden añadiendo más fuerza a los puntos dramáticos de la historia principal.

Al igual que la trama principal, las tramas secundarias están formadas por los cinco puntos dramáticos más importantes del guión. Pero no es tan sencillo localizarlos, y más todavía cuando son de los que se suelen quitar escenas del montaje final en caso de que la película tenga una duración excesiva o no tenga tanto ritmo como debería. Como tienen sus propios puntos dramáticos, en muchas ocasiones, éstos coinciden con algún nudo dramático de alguno de los puntos de no retorno en uno de los giros dramáticos de la historia principal. Es decir, el clímax final de una subtrama, puede ser el punto intermedio de la película o un nudo de acción del segundo punto de no retorno. Al tener sus propios giros dramáticos debemos de tener cuidado a la hora de escribirlos y plasmarlos, porque éstos nunca deben tener mayor intensidad dramática que los pertenecientes a la historia principal. Otra semejanza con la trama principal es que también tienen una introducción, un desarrollo y un desenlace.

Lamentablemente no existen unos patrones donde colocar los puntos dramáticos de las subtramas como sucede en la historia principal. Los puntos dramáticos de los subtramas se encuentran a lo largo de los tres actos.

Pese que no existan los cánones en las subtramas los que sí que es cierto es que hay que utilizarlas con cierta inteligencia. Nunca pondríamos el detonante de una historia secundaria en el tercer acto, pero sí que podríamos poner el clímax final de

ésta en la escena final de la película. Los puntos dramáticos de las subtramas pueden coincidir con momentos de alta intensidad dramática de la historia principal o con cualquier punto dramático.

El guionista deberá tener claro en qué momento decide colocar los puntos dramáticos de las subtramas y jugar esta baza con inteligencia para recrearse con los sentimientos del espectador. Las subtramas, al tener menos importancia que la trama principal y contar con menor número de escenas, puede suceder que sólo tenga cinco escenas que coincidan con los cinco puntos dramáticos, o que incluso no tenga alguno de los puntos dramáticos como es el punto intermedio.

Por lo general suele ser el primer acto el momento escogido para empezar a plantear una subtrama. En el caso de que se empiece a desarrollar a partir de la mitad del segundo acto, punto intermedio, sólo conseguiremos ralentizar la película, por lo que se aconseja introducir como muy tarde una vez finalizado el primer punto de no retorno. En el fondo es algo obvio, ya que en el segundo acto, es cuando se desarrollan todas las tramas, ya han sido introducidas y ahora toca florecer las historias que queremos narrar. Pero hay que ser inteligentes en lo que a introducir historias secundarias se refiere. No es obligatorio introducir todo en el primer acto, en ocasiones solo conseguimos no desarrollar correctamente el primer acto, y no presentar los personajes y sus conflictos de la forma adecuada.

## **2.7.5 TRIÁNGULO NARRATIVO**

### **2.7.5.1 Diseño clásico**

Este diseño implica un relato creado mediante un protagonista dinámico que busca un objetivo claro pero tiene que hacer frente a fuerzas antagonistas y fuerzas ajenas a él. El universo en el que se mueven los personajes del diseño clásico debe tener una materialidad coherente y que esté relacionada de forma justificada, causal.

Mckee propone una pirámide con tres tipos de trama: la arquitrama, minitrama y antitrama. Cada uno tiene sus características que son:

- A. Arquitrama:** También se puede llamar diseño clásico, estaría en la cumbre de la pirámide. La arquitrama se caracteriza por tener una trama causal y no casual, el personaje principal debe de ser activo, la historia tiene que ser, tiene un final cerrado, el tiempo de narración es lineal, y tiene una realidad coherente. Un

ejemplo muy claro es *Objetivo la Casablanca* (*Olympus has fallen*, Antoine Fuqua, 2013).

**B. Minitrama:** Podríamos llamarla también trama minimalista. Estaría en el cimientto inferior izquierdo de la pirámide. Se caracteriza por tener un personaje principal pasivo, personajes múltiples, final abierto y un conflicto interno. Aunque el personaje principal sea pasivo no significa que no haya trama, solamente que gira a su alrededor y no al revés. Estamos ante películas como *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994).

**C. Antitrama:** Se puede nombrar como antiestructura también, está situada en la base de la pirámide en el lateral derecho, se caracteriza por ser una narración causal, un tiempo no lineal y tiene unas realidades incoherentes. Películas con este tipo de trama se puede ver en filmes como *Carretera perdida* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997).

(Mckee, 1997: 68)

#### 2.7.5.2 Diferencias entre los distintos tipos de trama

##### A. Finales abiertos frente a finales cerrados

Los finales cerrados son aquellos en los que no hay posibilidad de seguir la historia, se han cerrado todos los flecos, no hay ningún nudo de acción ni ningún tipo de trama o subtrama que se deje sin cercar. Aunque la historia termine de forma cerrada no significa que no salgan de ella segundas partes. Las películas de la saga *Star Trek* siempre tienen un final cerrado y eso no significa que no se hayan hecho numerosas secuelas, e incluso un reinicio de la saga; la mayoría de las cuestiones se ven respondidas pero no todas.

El final abierto es todo lo contrario al final cerrado. El guionista decide no cerrar las historias y dejar en la mente del espectador las respuestas. En muchas ocasiones se contestan las respuestas en las segundas partes, pero no tiene por qué ser así, ya que muchas películas con finales abiertos no tienen secuelas. Últimamente, podemos ver una tendencia a un final abierto como es el caso de la película *Prisioneros* (*Prisoners*, Denis Villeneuve, 2013): el policía ha desmantelado todo el caso, de pronto

desaparece uno de los personajes, el cual está encerrado en una fosa subterránea, el policía lo oye, y sin aclarar si el policía decide ayudarlo, llega el fundido a negro.

Los finales cerrados responden a todas las preguntas planteadas en la historia, se satisfacen todas las emociones evocadas.

El guionista debe de dejar todo tipo de inquietudes expuestas a lo largo de la historia cumplida, para buscar la satisfacción del público. Sí que es cierto que en muchas ocasiones se dejan algunos cabos sueltos para que el espectador saque sus propias conclusiones, o en otros casos es que se ha tenido que reducir el montaje por exceso de duración.

Si el clímax final responde a todas las expectativas mostradas y no deja ningún tipo de cabos sueltos, el espectador se encontrará con un final cerrado. Si deja cuestiones sin resolver estaremos ante un final abierto.

#### **B. Único protagonista frente a protagonistas múltiples**

Habitualmente estamos acostumbrados a ver películas con un solo protagonista, pero no siempre es así. En muchas ocasiones el guionista decide dividir la historia en relatos pequeños. Cada uno de éstos puede tener historias secundarias, cada historia tiene sus propios personajes, tanto principales como secundarios, con sus respectivos conflictos y motivaciones, por lo que el espectador se encuentra con una historia coral. Películas como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) o *Vidas cruzadas* (*Short Cuts*, Robert Altman, 1993).

#### **C. Protagonista activo frente al protagonista pasivo**

El personaje de la arquetipo siempre debe ser activo, debe girar alrededor de la historia. Tiene una meta, un objetivo, y sus propias metas y motivaciones frente a un conflicto que va siempre creciendo en lo que a dramáticamente se refiere. Esta forma de actuar frente a la historia le hará estar relacionado directamente con la trama principal, ya sea con personajes o con el propio universo en el que vive. El protagonista pasivo será todo lo contrario al activo. El personaje pasivo es completamente lo distinto. No tomará prácticamente decisiones y, si se involucra en la historia, es porque se ve envuelto con uno de los personajes que aparecen y desaparecen a lo largo de la narración.

#### **D. El tiempo lineal frente el tiempo no lineal**

La arquitecra se inicia en un momento determinado de la historia, va avanzando de forma lineal, con elipsis, pero siempre lineal, para finalizar en un tiempo futuro. En el caso de que se usen herramientas como *flash-backs*, se deben insertar dentro de la historia de tal manera que el público los pueda localizar dentro de la historia, dentro del orden en el que queremos mostrar la historia. Pero realmente donde se suele usar este utensilio es en el mundo de la antitrama, la cual se puede comparar con un puzle, ya que los *flash-backs* (las piezas de éste) se van insertando dentro de la historia poco a poco hasta explicar todos los acontecimientos. Una vez que se han encajado las piezas del juego, el espectador sabe todo lo que ha ocurrido y cómo ha ocurrido dentro de una historia.

Independientemente de que el relato tenga *flashbacks* o no, se narrará de forma lineal, pese a que se estén evocando acontecimientos pasados, para aclarar hechos presentes. En el caso de que estemos ante una historia que rompa la continuidad temporal y estemos dudando lo que pasará antes, durante o después del relato si se trataría de una no lineal.

Toda historia que reproduzca un caso temporal o enturbie de tal manera la continuidad temporal que el público no consiga averiguar qué ocurre antes y qué ocurre después, estará narrada dentro de un tiempo no lineal.

Además Mckee habla de un término muy importante dentro de las tramas, ya sea lineal o no, que es el contratiempo. Realmente es una actualización de la idea antigua del destino. Por lo que podríamos afirmar que nuestro azar está marcado por las decisiones y naturaleza de nuestros personajes, por nada más, ni por la familia, ni sociedad ni mucho menos por la suerte.

#### **E. Causalidad frente casualidad**

La causalidad transporta a las películas en una sucesión de acontecimientos con sus propias metas en las cuales se producen unas determinadas consecuencias que, a su vez, se transforman en frutos complementarios para poder hacer posible el vínculo de las diferentes capas con el clímax narrativo dentro de una ruta de fichas dominó no

colocadas a la perfección para que se empujen unas a otras. Por otra parte, cuando la trama se ve afectada por la casualidad, estamos ante una serie de sucesos que no tienen ningún tipo de aliciente, que aceleran hechos sin que produzcan ningún tipo de reacción en otros acontecimientos. Con el uso de casualidad, sólo conseguimos crear una trama quebrantada en pequeños capítulos separados, por lo general suelen acabar en final abierto.

#### **F. Realidades coherentes frente a realidades incoherentes**

Las realidades coherentes son aquellas ambientaciones que vinculan a los personajes y el mundo en el que viven. Siempre deben estar unidas de una forma lógica y acorde. Estas fusiones deben existir a lo largo de toda la narración y siempre deben tener un significado concreto, determinado. La incoherencia dentro del relato es todo lo contrario, no existe una vinculación lógica entre los personajes, su mundo y la historia. La trama salta de una escena a otra sin ningún tipo de coherencia, lo único que consigue es crear una sensación de lo absurdo. En muchas ocasiones es lo que se busca, como por ejemplo, las películas de hoy en día que parodian a otras, las cuales se limitan a copiar la original pero la van parodiando.

#### **G. El cambio frente al estancamiento**

En algunas películas el arco de transformación del personaje no evoluciona, acaba prácticamente igual que empezó, sencillamente se sucede una narración en la que el personaje está involucrado. Volvamos al ejemplo de *Forrest Gump*: El protagonista es pasivo, no tiene una meta concreta, sencillamente va actuando por motivaciones externas de otros personajes. Si bien es verdad que va superando las dificultades de la vida hasta convertirse en un buen padre, ésta no cambia de manera sustancial.

## **2.8 UNIDADES DRAMÁTICAS**

### **2.8.1 INTRODUCCIÓN**

Para Mckee toda estructura dentro del guión debe tener una selección determinada de acontecimientos que se deben expresar de las narraciones de los propios personajes que queremos mostrar al espectador. Estos personajes deben crear una secuencia determinada la cual debe producir determinadas emociones que a su vez muestren su punto de vista sobre el mundo.

Precisamente son los personajes los que estimulan los acontecimientos, pero realmente es el guionista quien debe encontrar los acontecimientos, el cual a su vez juega con los personajes como un titiritero que mueve los hilos de sus marionetas a lo largo de la función.

El acontecimiento además, se produce en un entorno, crea imágenes, acción y diálogos; arrastra energía de un conflicto y produce emociones tanto en los personajes como en el público. Pero la selección de los acontecimientos no se puede dejar en manos del azar o de la indiferencia; debe formar una composición (Mckee, 1997: 53).

Todo acontecimiento debe provocar un cambio dentro de la historia, ya sea para bien o para mal, de cualquiera de los personajes, y no importa qué tipo de personajes, pueden ser tanto antagonistas como protagonistas, principales o secundarios. El acontecimiento siempre debe aportar un significado, un valor, un pequeño giro en la vida de los personajes, de lo contrario no habríamos conseguido crear un acontecimiento. Los valores que producen los acontecimientos pueden cambiar en cualquier momento y, al igual que éstos, pueden tener cambios de positivo a negativo o viceversa.

Los acontecimientos deben producir siempre cambios dentro de la vida cotidiana del personaje. Se muestran en términos de valor y gracias al conflicto podemos conseguir su alcance.

Mckee afirma que los valores son el alma de la narrativa, que siempre depende de nosotros mismos el arte de expresar al mundo una percepción de valores.

El guión y el relato cinematográfico pueden dividirse en estructuras dramáticas determinadas y deben tener siempre una determinada coherencia. Con este fin, se estructuran en actos, secuencias y escenas.



### **2.8.1.1 actos**

Si ordenamos de mayor a menor, temporalmente hablando, los actos, secuencias y escenas, son los primeros los que más duran, después las secuencias y finalmente las escenas. El acto, independientemente del que sea, siempre durará más que las secuencias y las escenas y, al igual que la estructura general de la historia que queremos contar, debe tener una introducción, un desarrollo y un desenlace.

Rodríguez García y Baños González hablan de microestructura cuando dentro de una secuencia hay una introducción, un desarrollo y un desenlace.

Los actos deben tener un final abierto, a excepción del tercero, que es el que finaliza la obra. El primer y segundo acto nunca deben acabar de forma clausurada, sino que deben dar paso uno al otro hasta el fundido a negro final.

Como hemos visto, Mckee afirma que las escenas cambian en pequeños aspectos pero importantes; una serie de escenas construyen una secuencia que cambia facetas moderadamente importantes pero de mayor impacto; una serie de secuencias construye la siguiente estructura en tamaño, el acto, un movimiento que produce una gran alteración en el signo del valor que se encuentra en la vida del personaje. La diferencia entre una escena básica, una escena que actúa como clímax de una secuencia, y una escena que actúa como clímax de un acto es el grado de cambio que produce, o para ser más precisos, el grado de impacto producido por ese cambio, para mejor o para peor, en el personaje: en la vida interna del personaje, en sus relaciones personales, en su fortuna en el mundo, o en cualquier combinación de los tres.

Por lo tanto se puede afirmar que para Mckee, un acto es un conjunto de secuencias que terminan en un gran cambio provocado por un clímax, no el clímax final, sino un momento que da lugar a otro acto. El cambio de acto debe tener mayor intensidad dramática que las escenas y secuencias interiores. Cuando un acto da lugar a otro, se puede comparar con una galería de arte con diversas habitaciones a las que pasamos de una a otra mediante puertas. Cuando terminamos de ver la sala de una galería, abrimos una puerta que da lugar a otra galería distinta y así hasta finalizar de ver la exposición.

### 2.8.1.2 Escena

*Es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuo, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo. Además afirma que toda escena debe tener un golpe de efecto, es decir, un cambio de comportamiento con una acción/reacción. Golpe a golpe esos comportamientos cambiantes dan forma al giro que se produce en la escena.*

(Mckee, 1997: 56)

Las escenas siempre deben tener un golpe de efecto y provocar un cambio en la vida del personaje, ya sea para bien o para mal. En el caso de que no suceda ninguno de los dos elementos nombrados significa que no está sucediendo nada relevante en la escena, pero es algo prácticamente imposible porque siempre ocurre algo, ya sea un diálogo importante en la trama, una acción, un movimiento... Es muy difícil que una escena no cuente nada relevante, ya sea de la trama principal o de las secundarias. En el hipotético caso de que no suceda nada, el espectador estaría ante lo que Mckee llama un no acontecimiento. Podríamos rebautizarlo como antítesis del acontecimiento o un *antiacontecimiento*.

Para evitar los *antiacontecimientos*, todo buen guionista debe evitar las escenas cuya única finalidad es explicar, deberá transportar esa información a otra escena que tenga algún tipo de golpe de efecto o conflicto. El guionista debe vincular tanto la información como el conflicto o golpe de efecto de tal forma que hagan evolucionar la historia. De hecho, si una imagen sólo tiene la finalidad de explicar, ésta es la que corre peligro en lo que a montaje se refiere.

Toda escena debe tener un cambio, ya sea para bien o para mal para el protagonista. Se deberán ir intercalando escenas favorables y desfavorables de los protagonistas, por una simple razón, debemos jugar con los sentimientos del espectador y hacerle creer que el protagonista no va a alcanzar su objetivo. Si todas las escenas fueran favorables, la película carecería de emoción alguna. Todo guionista debe crear estos cambios en la escena e ir puliéndola poco a poco para que cambie de una escena favorable a desfavorable o viceversa de un modo interesante. Al igual que

no deben existir escenas con antítesis de acontecimientos, tampoco puede haber escenas sin cambios de signos.

Metz define la escena como una unidad narrativa que reconstituye, por medios ya fílmicos, una unidad que todavía se siente como concreta y como análoga a la que nos ofrece el teatro o la vida (Metz, 1990: 153).

Podemos afirmar que es la magnitud dramática cuántica dentro de la historia audiovisual inacabada ya que depende siempre de su sucesora o predecesora, ya que su gracias a su unión se complementan a la perfección. Cada escena se debe de desarrollar en un determinado lugar en el espacio y tiempo. Dentro de la escena podremos hacer uso de herramientas como la elipsis para dar saltos temporales y no ceñirnos a detalles. Toda escena, al igual que las secuencias y los actos, debe de tener un pequeño sistema de introducción, desarrollo y desenlace, que no son necesarios de introducirlos de forma de golpe, podemos hacerlo según nos convenga para dar un efecto distinto a la película.

Hemos hablado de escenas que pueden caer del montaje final, nos referimos a las que sólo aportan información o a aquellas que no cambian para nada el signo de la historia. Gabriel Jiménez nos habla de escenas obligatorias que nunca se deben caer de un montaje final o a la hora de escribirlas, el público se sentiría engañado y decepcionado. Aunque la trama se entienda sin estas escenas, no debemos faltar al respeto al público, sino brindárselas. Evidentemente hablamos de escenas con situaciones llenas de emociones como bodas, bautizos, despedidas, reconciliaciones, fiestas...

Pondremos como ejemplo *El padrino* (*The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972). En dicha película, tras la escena inicial se ve cómo una de sus hijas se casa, su marido tendrá un papel muy importante en la película ya que será quien traicione a *la familia*. Otro ejemplo claro puede ser *El cazador* (*The Deer Hunter*, Michael Cimino, 1978), donde un grupo de jóvenes está completamente ajeno al conflicto de Vietnam, por lo que el guionista opta por poner escenas de los jóvenes en bares o incluso la boda de uno de ellos. Estas escenas son completamente prescindibles porque se muestra a unos personajes totalmente inocentes para que al final de la película se vean todos afectados por la guerra de Vietnam en la que han participado. Sin duda

alguna estamos ante una película que trata no sólo de la amistad sino de la pérdida de la inocencia.

James Cameron escribe, rueda y monta de forma muy consciente estas escenas porque de esta manera da un pequeño suspiro a los espectadores antes de comenzar a precipitar el siguiente gran conflicto, de esta manera el espectador no se esperará el siguiente gran choque. Gracias a este intercalado de escenas también consigue que no se convierta en una película repetitiva llena de escenas de acción y unos brillantes efectos especiales o escenas para explicar todo el argumento.

### **2.8.1.3 Cómo escribir una escena**

Desde el punto de vista del formato del guión, se debe escribir la escena en la que podemos llamar línea de escenas, la cual se caracteriza por:

- Debe estar siempre alineada entre 1 ½ y 7 ½ pulgadas del lado izquierdo de la página.
- Debe estar siempre separada por una sola línea en blanco.
- Tiene que estar escrito siempre todo en mayúsculas.
- Debería estar el contenido en tan sólo una línea (Bowles, Mangravite, Zorn, 2006: 25).

Además de las características nombradas, toda línea de escena tiene que estar formada por: la puesta en escena, la localización y el tiempo.

#### **A. La puesta en escena**

El primer componente en la línea de escena debe ofrecer la mayor información básica sobre la configuración de la escena. Nunca debe estar escrita literalmente, siempre debe estar sintetizada. Si la escena tiene lugar en un escenario interior no se pone interior se debe poner “Int”. Al igual que no se debe poner exterior sino “Ext”.

#### **B. La localización**

La localización es el segundo componente de la línea de escena. Sirve para saber dónde se va a desarrollar la escena. La localización siempre debe ir seguida de la puesta en escena, nunca debe de ir antes. Al igual que la puesta en escena siempre se abrevia si es un interior o un exterior, aquí nunca se deberá abreviar, bajo ningún concepto. No podemos poner “Hab”, refiriéndonos a una habitación, sino que habrá que poner textualmente habitación. La localización sirve para saber dónde va a tener lugar la acción y/o los diálogos entre los personajes.

El guionista se debe encargar de especificar bien el lugar donde se desarrolla la escena. En muchas películas se repiten localizaciones como apartamentos, coches, calles... En el caso de que se repitan debemos diferenciarlas unas de otras, para no confundir a la hora de leer el guión o de rodarlo.

Volvamos al ejemplo del apartamento. Las escenas pueden desarrollarse en distintos apartamentos, por lo que es aconsejable especificar cuanto más mejor. Por ejemplo, apartamento de Javi o apartamento de Mario. Además, hay que tener en cuenta que cada uno de los apartamentos tendrá unas características distintas, y cuanto más diferentes sean mejor para no confundir nunca al espectador. Podemos hacer que un cuarto sea completamente oscuro, sucio y desordenado, y lleno de pósters de grupos de *heavy metal*; y el otro sería íntegramente diferente, un cuarto iluminado, limpio como una patena y muy ordenado.

En muchas ocasiones las localizaciones se repiten dentro de un guión. En el caso de que esto suceda, se debe aludir de la misma manera, no existe motivo alguno por el que se deba cambiar, por lo que debemos escribirlo tal y como se hizo anteriormente.

Si queremos hacer un montaje paralelo y por lo tanto tiene lugar en escenarios distintos, debemos escribirlos en la línea de tiempo cada vez que estemos en cada uno de los lugares, tantas como lugares en los que se desarrollen las distintas escenas.

En el caso de que una escena tenga lugar dentro de una ubicación que pueda tener distintas localizaciones, se puede describir de dos maneras: escribiendo la línea de acción cada vez que cambia de ubicación, o simplemente escribiendo el lugar donde se desarrolla. Evidentemente, lo perfecto sería hacerlo de la primera manera para que no haya ningún tipo de confusión.

Para aclarar la segunda forma de escribirlo pondremos un ejemplo. Supongamos que la escena tiene lugar en un hotel. El protagonista está persiguiendo al antagonista, éste último va muy por delante del protagonista. En primer lugar, se podría detallar dónde se desarrolla la escena y después en qué lugares tiene la persecución: en la cocina, en un hall, en una ascensor....

Evidentemente, una vez que se ha escrito la localización, la acción debe tener lugar en ese lugar. Para que una localización sea concisa se debe tener en cuenta dos consideraciones:

- Hay que describirlo de forma general o específica, aunque conviene hacerlo de forma específica, a menos que sea una localización general y quieras especificar un lugar más concreto.

Ejemplo: playas de Normandía, pero quieres especificar un poco más el *bunker* donde tiene lugar la acción.

- También dependerá de lo que el propio guionista quiera incluir en la definición del entorno (Bowles, Mangravite, Zorn, 2006: 28).

La línea de escena puede tener formas variadas: específica, El cuarto de Javi, u otra más general, exterior, como el Campus de la Universidad Complutense. En el caso de que se haga uso de la segunda forma, quiere decir que el lugar donde transcurre la escena no tiene mucha importancia, que no quiere decir que la escena en sí no lo tenga.

### **C. El tiempo**

El tiempo es el tercer componente que debemos escribir en la línea de escena. Debe indicar el momento en que tiene lugar la escena, por la noche o de día. Sí que es cierto que se puede especificar en qué momento del día o de la noche en el que tiene lugar, anocheciendo, amaneciendo, atardeciendo...pero realmente no es tan necesario porque a la hora de describir la escena, justo debajo de la línea de tiempo, puedes describir todo lo que quieras de un modo más detallado.

Pueden existir casos en que el tiempo entre escena y escena no puede quedar tan claro por lo que podemos especificarlo dentro del guión con frases tales como “a continuación”, “horas más tarde”....

Dentro de la línea de escena se puede prescindir del tiempo, siempre y cuando no sea relevante en la historia, como por ejemplo un lugar cerrado, un túnel, una mina, un submarino o incluso un ascensor. Realmente no es necesario escribirlo porque tarde o temprano la historia se desarrollará fuera del lugar cerrado que es cuando se deberá de escribir.

### **D. Apéndices específicos de la línea de escena**

Podemos utilizar una pequeña prolongación de la escena para darle un pincelada de información adicional, ante todo, para ahorrarnos trabajo a la hora de especificar detalles. Entre las extensiones pueden destacar etapas históricas o fechas determinadas. Si nos encargasen una película sobre el viaje de Cristóbal Colón y

queremos que comience el guión con una escena el mismo día en el que zarparon las tres embarcaciones podríamos poner 3 de agosto de 1492 puerto de Palos de la Frontera.

Bowles, Mangravite y Zorn hablan de las acciones o direcciones, dentro de la estructura del guión. Éstas sirven para describir de forma sutil y detallada la escena en sí, lo que está sucediendo, qué estado anímico tienen los personajes, qué artilugios tienen los personajes y en algunas ocasiones algún tipo de sonido, aunque eso sean los quehaceres del montador de la película. El guionista debe describir todo al detalle de forma minuciosa sin que falte ningún tipo de explicación, pero a su vez tenemos que tener en cuenta a la hora de escribir que el guión ante todo es diálogo y no sólo descripción.

A la hora de describir, el guionista debe detallar todo tipo de escenarios y, como dijimos anteriormente, hablar de los artilugios e incluso la vestimenta de los personajes. No será lo mismo una vestimenta a la hora de hacer deporte que la de un funeral. También se debe exponer cómo es cada personaje y no sólo si es alto o bajo, barbudo o no, se puede describir su forma de ser, sus rasgos, edad, religión, peso, altura...

### **2.8.2 LA SECUENCIA**

La secuencia es el vínculo dramático construido a partir de una sucesiones de escenas que deben de tener un nexo común. Debe de comenzar con un planteamiento para dar pie a un desarrollo y éste dar lugar a un desenlace. No debe de tener la importancia de un acto y debe de tener un concepto individual, aunque tenga esta característica la continuación de escenas darán pie a un acto entero y de esta manera tendrán un significado colectivo.

La secuencia no tiene porqué tener una unidad de espacio y tiempo, como puede pasar con la escena, realmente se pueden desarrollar en momentos y ubicaciones distintas, por lo que el guionista podrá utilizar una herramienta muy importante en el guión: la elipsis.

Rodríguez García y Baños González (2010) afirman que las secuencias mecánicas se utilizan para designar lo que narrativamente se entiende como escena, lo que conlleva a un cambio en el rodaje, de escenario, de iluminación y de todo tipo de

material, ya sea equipos de sonido, cámaras.... Realmente esta definición serviría más bien desde el punto de vista de producción y no desde la narrativa audiovisual.

Como conclusión a este apartado queremos recordar varios detalles de las escenas, secuencias y de los actos. En primer lugar, la importancia de los golpes de efecto dentro de las escenas, las cuales tienen que estar intercaladas las escenas favorables y desfavorables hacia los protagonistas. Además deben ir de más a menos o de menos a más. Una sucesión de escenas darán lugar a las secuencias, las cuales deben tener una introducción, un desarrollo y un desenlace. Al estar formadas por escenas, las secuencias también contienen cambios en la vida de los personajes para bien o para mal. Evidentemente, las escenas no contienen un cambio tan importante en la vida del personaje como lo puede tener una secuencia o un acto, pero siempre debe tener un cambio aunque sea insignificante. Pero no debemos olvidar que la escena final de la secuencia es la que debe tener ese cambio tan importante. No hay un número de escenas determinadas que formen la secuencia, pero por lo general se habla de unas cinco secuencias, aunque realmente es un número aproximado. El conjunto de secuencias darán pie a los actos, los cuales se verán reflejados por las dos decisiones más importantes dentro de la narrativa audiovisual: los dos puntos de no retorno, los dos pilares de todo buen guión.

#### **2.8.2.1 Nudos de acción**

Son todos los acontecimientos que han sido escogidos y separados con anterioridad para ir puliendo la trama que darán pie a una o varias escenas y/o secuencias.

Se definen como unidades narrativas con su propio planteamiento, nudo y desenlace, que se reparten en los actos cinematográficos y que forman una cadena de eslabones causa-efecto (Sánchez- Escalonilla, 2002: 139).

El nudo de acción debe tener un significado individual, el cual se debe incrementar según el nudo previo y posterior. Los nudos de acción deben crearse antes de empezar a escribir el guión literario, es decir en el tratamiento.

Los teóricos norteamericanos del guión prefieren llamarlos *beats*, que podríamos traducir como pulsación, y en términos de la narrativa audiovisual podemos afirmar que son los que dan latidos a la trama y por lo tanto crean una dilatación dentro de la historia. Evidentemente, no se puede afirmar que todos los guiones



tienen un número determinado de nudos de acción, pero sí que podemos confirmar que, dependiendo de la duración de cada acto, tendrá un mayor o menor número de nudos de acción. El segundo acto, al tener una mayor duración, debe tener más nudos de acción; el primer acto y el segundo se pueden repartir el resto de nudos de acción que queremos dentro de una historia, incluso el tercer acto puede tener menos nudos de acción por tener una menor duración que los otros dos actos.

Una vez que el guionista tiene claros los nudos de acción que quiere mostrar sobre el papel y posteriormente en pantalla, debe esparcirlos por las distintas escenas y secuencias dependiendo de donde tendrán lugar los acontecimientos. El momento de colocar los nudos de acción sobre el papel es la etapa en la que el guionista está creando el tratamiento, el cual recordamos que no tiene ningún tipo de diálogo pero sí unas descripciones detalladas de cada escena.

Los nudos de acción tienen una función clara dentro de la historia y es que deben de crear una exaltación dramática. A su vez deben de dar información al espectador y por lo tanto a los personajes. Pueden tener una exaltación mayor o menor dentro de la escena o secuencia dependerá de la información de cada uno de los nudos de acción.

Podemos diferenciar entre nudos de acción simples y complejos. Los primeros son aquellos, que no tienen tantas exaltaciones dramáticas, los usaremos para darle estabilización y un encadenamiento narrativo.

Sin embargo los nudos de acción complejos son aquellos momentos de especial intensidad dramática que garantizan el interés del guión, a través de una estrategia emocional estudiada y compensada (Sánchez-Escalonilla, 2002: 154).

#### **2.8.2.2 Clímax narrativo**

Al igual que cada acción, diálogo, escena, secuencia y acto cambia un valor dentro de la vida de los personajes, el guionista debe dar forma a la historia entretejida por un conjunto de actos, los cuales quieren llegar al momento de mayor intensidad dramática de la película: el clímax final. Es el momento del todo o nada, ganan los buenos o los malos...

### **2.8.3 CONCLUSIÓN**

En resumen, una historia se escribe partiendo de un inicio, pasando por una serie de acontecimientos dispuestos con pericia que conllevan a una evolución o cambio, hasta llegar a un final coherente y creíble. Para llegar a este cambio total, a esta meta final, se pasa por una serie de sucesos lógicos que inciden dando un giro al desenlace diferente al previsible en un inicio.



## **2.9 LA DIVISIÓN DE ACTOS**

### **2.9.1 CÓMO DIVIDIR UN ACTO**

Son muchos los autores que hablan de las tres partes fundamentales de la historia: Aristóteles lo llamaba principio, medio y fin; Field (1994), planteamiento, confrontación y resolución; Larivaille (1974) prefería llamarlo perturbación, transformación y resolución; nosotros los rebautizaremos como introducción, desarrollo y desenlace. Independientemente del nombre, son tres partes fundamentales dentro del mundo del guión para que la historia tenga sentido. Cada uno de estos segmentos los llamaremos actos, los cuales deben tener una duración determinada: el primer y tercer acto deben durar una cuarta parte, mientras el segundo acto debe durar las dos cuartas partes de la historia.

Uno de los primeros teóricos del guión cinematográfico que lo fragmentó en tres actos fue Syd Field (2011), el cual se basó en la división que hacía Aristóteles en las tragedias griegas, en lo que hoy en día es semejante a cuando se abre y se cierra el telón. Como iremos viendo no es la única fuente de la que bebe el guión respecto a la Grecia clásica. A la segmentación Field lo llamó paradigma.

Se suele decir que los guionistas norteamericanos son muy estrictos en lo que a división y duración de actos se refiere, pero la mayoría de los guiones están divididos en tres actos, y la duración de cada acto suele tener la misma proporción afirmada anteriormente.

Muchas de las películas estrenadas todos los viernes en las grandes pantallas suelen tener una duración de unos noventa minutos, porque se amoldan a la estructura nombrada y porque de esta manera obtienen mayor número de pases en las salas comerciales. Debemos tener en cuenta que una película de noventa minutos suele tener entre cien y ciento diez páginas de guión a lo sumo. Casi un minuto por página de guión.

Al igual que muchos autores hablan de la segmentación de la película en tres actos, otros tantos hablan de la duración de cada acto. Field afirma que el primer acto debe tener como mucho treinta páginas, el segundo acto unas sesenta, y el tercer acto igual que el primero, unas treinta. Sin embargo, otros autores como Lew Hunter (2004) opinan que el primer acto no debe sobrepasar las diecisiete páginas y que el final del segundo acto esté como mucho en la página ochenta y cinco.

Independientemente de las ideas de cada autor, podemos afirmar que el segundo acto es el que mayor duración tiene y el primer y el tercero son los que tienen menor duración con respecto al segundo acto. Además afirman que el tercer acto y el primero tienen la misma duración, pero realmente el tercer acto es el que menor duración tiene, porque es un acto con una característica clara: es el momento de acelerar la acción hasta llegar al fundido en negro final.

En el momento que decidamos mecanografiar las teclas de nuestro ordenador, antiguamente las de la máquina de escribir, para comenzar a narrar nuestro guión es completamente necesario conocer a la perfección a los personajes que van a aparecer en éste, sus metas, mostrar la temática y por supuesto mantener un vínculo especial entre emisor y receptor, o receptores, a los cuales debemos de ganarnos y convencer.

El primer acto es introductorio. Principalmente son las normas del juego. El guionista debe aprovechar este acto para presentar los personajes, sus conflictos, características, sus motivaciones...

Tras presentar las reglas del primer acto, llega el segundo acto, el desarrollo del conflicto. Al igual que respecto a la división de actos, todos los eruditos del guión coinciden en lo mismo, es el acto más difícil de escribir y el que mayor peligro tiene de aburrir al espectador. El motivo es sencillo, debemos mantener al espectador atento porque es el momento en el que se presenta el verdadero conflicto. Es el acto donde el guionista debe poner todo tipo de trabas, a cada cual mayor, para dar a creer al espectador que el protagonista con el que han simpatizado no va a conseguir sus metas, mientras que éste hará lo posible para superar estas trabas, con mayor acierto en ocasiones y con menor en otras. Las trabas de este segundo acto son comparables con las de obras literarias como *La odisea*, en la cual, tras participar en la Guerra de Troya, el protagonista intenta volver a su hogar, pero el camino de vuelta no fue nada sencillo, tuvo que enfrentarse a Polifemo el cíclope, evocar a los muertos y evitar los cantos de las sirenas.

Una vez superados los obstáculos, llegan el tercer y último acto, el desenlace, donde descubriremos si el protagonista logra sus objetivos, sus metas. Sobre finales no hay nada escrito, pero realmente pueden terminar según lo que ha conseguido el protagonista, bien, si gana, mal si pierde, y ambiguo, si queda todo en un término intermedio. También podemos dividirlo según si el guionista cierra todos los cabos o

deja alguno abierto. En el primer caso es cuando deja el final abierto, por lo general es para hacer una posible secuela, o para que el espectador saque sus propias conclusiones. El final cerrado sería todo lo contrario, aunque en ocasiones se han hecho secuelas, pese a tener ese final cerrado.

El guionista siempre debe buscar la tragedia de cara al espectador, y para conseguirlo la historia debe tener un conflicto, de lo contrario no habría historia alguna. Además, debe hacer todo lo posible para que el personaje simpatice con el espectador. El conflicto conviene que se implante cuanto antes, para que el espectador se haga sus propias expectativas y piense como terminará. El conflicto debe estar presente durante los tres actos, hasta el desenlace final.

Además debemos aportar una característica adicional para entender la estructura clásica de los tres actos y que son los ingredientes que nos introducen de forma directa en la colisión principal. Si se nos acerca el conflicto de una forma completamente pronosticable, la fuerza dramática se desarrolla de forma insulsa y predecible.

Es decir, si la historia carece del elemento sorpresa, si todo es predecible, el interés del público va menguando. El espectador debe permanecer activo y ser exigente con la historia y servir como catapulta de ésta.

Es decir no habría sorpresa dramática y el interés del público iría decayendo al no haber elementos de sorpresa y nuevas informaciones. Esta necesidad de nueva información es constante en el público que impulsa nuestro motor de la historia (Cooper, 1997: 15).

Son muchos los elementos de los que dependerá la cantidad de actos que tiene una película. El tiempo en el que transcurre el relato, la historia a narrar en sí, la orientación narrativa o el método del autor que lo crea, son claros ejemplos de cómo pueden variar el número de actos. Pero poniéndonos completamente estrictos dentro de la división de actos, en la mayoría de los casos suele haber tres, introducción, desarrollo y desenlace, siempre que hablamos de películas. La segmentación en tres actos es la inexcusable y académica a la vez.

Dependiendo del tipo de soporte audiovisual, la historia tendrá un número mayor o menor de actos. Por ejemplo, los cortos de cinco a veinte minutos pueden tener de dos a tres actos; un spot publicitario puede tener dos y siempre terminará

para captar la atención del espectador. Sin embargo una película de noventa minutos no pasará de tres actos.

Miguel Baños González y Teresa Rodríguez García (2010) afirman que si la duración es de ciento veinte minutos, “Puede soportar hasta cuatro o cinco actos”. Pero no siempre es así, porque en muchas ocasiones no depende de la duración sino de lo que se quiere narrar, y de los giros dramáticos que tenga.

Veamos algunos ejemplos, como *El último mohicano* (*The Last of the Mohicans*, Michael Mann, 1992) y *Heat* (Michael Mann, 1996). Ambas películas tienen una duración mayor de noventa minutos. La primera de ellas dura unos ciento quince minutos y la segunda ciento cincuenta. Sin embargo, ambas se pueden dividir en tres actos. Sin embargo hay películas como *El caballero oscuro* (*The dark knight*, Christopher Nolan, 2008) que tiene una duración prácticamente igual que *Heat*, tiene claramente tres actos y un microacto, por lo que no siempre tendrá un número de actos según su duración, aunque sí dependerá de la trama y de lo que quiera narrar el guionista y director.

La división del paradigma de Field (1994) nos sirve para aclarar dos puntos muy importantes que nos propone el autor norteamericano: los llamados *plot points*, traducidos literalmente como puntos de argumento, puntos de trama. Otros autores prefieren llamarlos puntos de giro, nosotros los llamaremos puntos de no retorno. Podemos encontrar dos puntos de no retorno: el primero y el segundo. El primero da paso al segundo acto, y el segundo punto de no retorno da lugar al tercer acto. Gracias a estos puntos de giro podemos dividir el guión en tres actos. Ambos puntos de no retorno hacen quebrar la trama y deben dar pie a otro acto. El primer punto de no retorno da pie al desarrollo de las tramas y las subtramas; el segundo punto de no retorno conduce directamente a la resolución final de la película. Preferimos llamarlos puntos de no retorno porque son dos momentos de intensidad en los que se debe tomar una decisión, acertada o desacertada, pero en la que no hay marcha atrás. Podemos compararlo con el viaje de ida, sólo hay dinero para un billete, si tomas la decisión de irte es para no volver, empiezas una vida desde cero o te quedas estancado en tu vida monótona y aburrida. Podemos aplicar la frase hecha “El que no arriesga no gana” a estos puntos de no retorno, si el protagonista no arriesga no conseguirá lo que tanto ansía. “El mundo es de los audaces”.

Syd Field (1994) explica que los *plot points* son dos momentos de la historia que la hace girar en otra dirección y gracias a estos podemos hacer la división académica de los actos. Por lo general se encuentran en los minutos cuarenta y setenta y cinco aproximadamente, si la película dura noventa minutos.

Entre los puntos de no retorno podemos encontrar otro punto de acción muy importante en la historia, el punto intermedio. Está situado en la mitad del guión, sobre la página sesenta. Al igual que los puntos de no retorno, este nudo dramático fue propuesto por Field.

En el origen de toda trama siempre existe un conflicto dramático, que se plantea inicialmente en un eje básico entre planteamiento-desenlace.

En *Venganza*, Brian Mills, un ex agente de la CIA, debe volver a la acción para buscar a su hija, la cual ha sido raptada en París por un grupo de albaneses que se dedica a la trata de blancas (planteamiento). La búsqueda termina con una victoria del protagonista sobre el grupo de albaneses y el millonario que ha comprado a su hija (desenlace).

El principal asunto radica en que las historias no saltan desde la introducción hasta el desenlace directamente, sino que se dan saltos más pequeños creando así el desarrollo de la trama principal y de la trama o tramas secundarias. Casi inmediatamente después del planteamiento, surge una causa que hace que se produzca un cambio en la rutina del protagonista. Este nudo cada vez se tensa más con el fin de que el protagonista evolucione al son de la historia, al tiempo que se aviva el interés en el espectador. Es un punto de no retorno en el que el protagonista ya ha sufrido un cambio y no podrá volver a la vida anterior. No le queda más remedio que superarse y seguir adelante. El mundo se le va complicando, pero él debe buscar soluciones. El segundo nudo, por el contrario, se dirige a la resolución final. Es el momento en el que el protagonista parece que no va a conseguir sus metas, aunque finalmente saldrá vencedor a pesar de las dificultades que tiene que salvar. Ya nos anticipa que el final está cercano y se va a solucionar el conflicto, pero nos encontremos ante un factor sorpresa que seguirá manteniendo al espectador despierto y expectante. Son, por tanto, dos momentos de tensión, ya que en ambos casos, al protagonista se le complica la vida y las dificultades hacen que se aleje de su meta.



Podemos afirmar que los dos puntos de no retorno son las dos piedras angulares de todo guión cinematográfico y por lo tanto del paradigma de Field. Existen estos dos puntos de no retorno no por mero capricho de Field y Seger o de sus influencias del teatro clásico griego, sino porque las propias historias lo necesitan, independientemente de la película que estamos viendo o guión que estemos escribiendo, siempre hay un momento en el que la trama comienza a desarrollarse y otro momento en el que da pie al desenlace. Los dos puntos de no retorno serán esas escenas que nunca se caerán en el montaje final de la película.

Por eso ese punto que nos introduce de lleno en el conflicto suele coincidir con un cambio en la historia de forma sorprendente, el personaje toma una decisión y ya no hay vuelta atrás. Ese es el motivo por el que preferimos llamarlo punto de no retorno y no punto de giro.

Sin los puntos de no retorno estaremos ante una historia completamente plana, sin decisiones, sin giros en la trama, predecible, débil, lo único que alcanzaremos es aburrir al público, que esperaba una historia emocionante y llena de cambios. El interés, la expectación por parte del público ha de ir creciendo a medida que se tensa la trama. El suspense de la trama debe crecer al ritmo del espectador, con el fin de que éste se mantenga despierto y expectante. Por decirlo de alguna manera, protagonista y espectador han de sentirse uno ante los acontecimientos y juntos han de resolver el conflicto. De ahí la importancia de sorprenderle para que no pierda ese interés en ningún momento y se mantenga expectante y deseoso de resolver.

El momento en el que llegue el segundo punto de no retorno nunca debe ser predecible, sino que debe asombrar y maravillar al espectador. Haremos uso de este punto dramático para cerrar el desarrollo de la historia y lanzarnos directamente hacia el desenlace final.

El espectador siempre quiere intentar predecir el final de la historia que está viendo y que le están contando, y el guionista debe jugar con esa baza a favor y sorprender al público con un desenlace que no esperaban en absoluto.

Independientemente de los dos puntos de no retorno nombrados anteriormente, Linda Seger (2011) basándose en los estudios de su mentor Field, nos habla de otros dos puntos dramáticos más llamados detonante y clímax. El detonante

tiene lugar en el primer acto, aproximadamente en el minuto veinte; el clímax casi al final del tercer acto, antes de la escena final.

Pero evidentemente no sólo son los autores nombrados anteriormente los que han hablado sobre actos dentro del relato cinematográfico, sino que hay otros eruditos del tema, como Mckee o Vanoye.

Mckee (2011) va mas allá de la importancia de los puntos de no retorno. Afirma que los guiones deben estar cortados en actos, que son la macroestructura de la historia. Pero decimos que va más allá porque se detiene en la importancia que tienen las escenas las cuales tienen lugar gracias a los golpes de efecto. Al igual que todo punto de no retorno tiene un significado dentro de la historia, toda escena debe tener un cambio de signo, de más a menos o de menos a más. El cambio siempre afectará a la vida del personaje.

El conjunto de escenas darán lugar a las secuencias, las cuales terminan siempre en una escena en la que se produce una colisión en el personaje protagonista o protagonistas. La secuencia debe sufrir un cambio como el de la escena pero mayor. El cambio puede ir para bien o para mal. La sucesión de secuencias darán lugar a los actos que, igual que las escenas y secuencias provocarán un cambio muy importante, ya sea positivo o negativo. Evidentemente, el cambio debe ser mayor que el provocado por las secuencias anteriores y obviamente que el de las escenas.

Por lo tanto Mckee no habla sólo de cambios y decisiones según los actos, se basa en lo que los forma en las escenas que dan pie a las secuencias, y a las secuencias que darán lugar los actos.

Si el primer acto acaba con un cambio positivo significa que el segundo será negativo y por lo tanto el desenlace será favorable a los protagonistas, el conocido final feliz. En el caso en que el primer acto acabe mal, dará lugar a un segundo acto que acabará favorable para los protagonistas, por lo tanto el tercer acto acabará mal, un final donde ganan las fuerzas del mal.

La teoría de Mckee realmente no está dividida en actos sino en pequeños giros que dan las secuencias que hay a lo largo de la historia, que a su vez crea un acto. Realmente podríamos afirmar que de esta manera el autor norteamericano divide los tres actos en otros actos más pequeños, pero realmente estos actos de los que habla Mckee no tienen un cambio tan brusco como es el caso de los puntos de no retorno.

Aristóteles afirmaba en *La poética* que el tamaño de la historia depende siempre del tiempo en el que se interprete o en el que se lea -según seas espectador o lector- y de los giros dramáticos. A día de hoy, al existir el cine y la televisión, no podemos amoldar esta definición de manera absoluta, a pesar de que en su momento era completamente cierta, tan sólo podemos tomar la importancia de los puntos dramáticos. Cuanto más larga sea la historia, más puntos dramáticos debe tener.

Mckee, siguiendo los principios de Aristóteles, dice que una historia se puede contar en tan sólo un acto. Basándose en lo nombrado anteriormente, una sucesión de escenas, cada una tiene un cambio determinado, formando las secuencias con cambios mayores que los de las escenas, y el conjunto de éstas dan pie a un acto que tiene un cambio mayor que los nombrados en las escenas y secuencias. Intenta aplicar el uso de un único acto a relatos más cortos que las películas, como son cuentos u obras de teatro. Pero realmente no tiene sentido porque siempre va a tener una estructura de tres actos independientemente de la duración.

Las series de televisión en los que cada capítulo dura unos veinticinco minutos, también son divisibles en tres actos. La diferencia está en que los puntos dramáticos están reducidos a una duración menor del formato. Incluso cortos como *George Lucas enamorado* (*George Lucas in love*, Joe Nussbaum, 1999) que tiene una duración de siete minutos, está claramente dividido en tres actos.

El corto narra de forma cómica cómo se inspiró George Lucas para hacer la película *La guerra de las galaxias*. El primer acto sería desde el comienzo, momento en que George Lucas está en la universidad y no consigue escribir el guión que debe de entregar al terminar el fin de semana, hasta que conoce a una chica que se parece a Leia Organa, comienza un noviazgo y el hecho de estar enamorado es precisamente lo que le hace escribir y aprovechar todo lo que tiene a su alrededor. El tercer acto sería cuando ha terminado el guión, va a besar a la chica y aparece la madre de los dos que casualmente es la misma.

Primer acto, falta de inspiración y conoce chica; segundo acto, escritura del guión; tercer acto, llegada de la madre y descubrimiento por parte de los protagonistas de que son hermanos.

Mckee también habla de películas de dos actos. En este aspecto estamos un poco más de acuerdo. Se trata de aquellas películas que tienen un punto muy

importante que dará pie a otro acto. Realmente no es que sean dos actos, sino que uno de los cambios no está tan claro. Lo que sí es verdad es que podrían llegar a ser de tres actos, sólo que el tercer acto sería de muy poca duración. Hablamos de películas como *La chaqueta metálica* (*Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick, 1987) o *La vida es bella* (*La vita è bella*, Roberto Benigni, 1997). Son películas que aparentemente tienen dos actos. Mckee habla de nuevo sobre relatos cortos.

Cuando realmente hace la división de tres actos es cuando tiene una duración determinada, pero en realidad, prácticamente todos los formatos pueden estar divididos en tres actos independientemente de su duración.

Nunca importará a quien va dirigido el relato, ni el tipo de relato que queramos mostrar a un gran número de personas o a un grupo reducido, los tres actos son imprescindibles para formar la obra audiovisual tutelada bajo el guión cinematográfico.

Independientemente de la trama principal y las distintas tramas secundarias, tal vez la historia tenga como unos cuatro personajes distintos, cada personaje puede simpatizar de un forma determinada con el público, pero cada uno tiene sus motivaciones dentro de su trama o subtrama y dentro de cada escena. Si cada personaje es rico desde el punto de vista narrativo se elevará el interés del espectador respecto a los personajes secundarios.

Las subtramas tendrán sus propios cambios y puntos dramáticos, aunque evidentemente no son tan importantes como la trama principal. En muchas ocasiones los puntos dramáticos de las subtramas son parte de los nudos de acción que tiene la historia principal.

Para Mckee el diseño académico de los tres actos es lo mínimo en lo que se puede dividir la película. No dependerán de los dos puntos de no retorno, sino más bien de todas las decisiones, secuencias y puntos dramáticos. Mckee también habla de un clímax entre los dos puntos de no retorno, claramente se refiere al punto intermedio.

Mckee sigue hablando de películas que tienen más de tres actos, películas como *Cuatro bodas y un funeral* (*Four Weddings and a Funeral*, Mike Newell, 1994) o con más actos: *En busca del arca perdida* (*Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) que tiene ocho. Realmente son películas que tienen cambios

prácticamente cada unos veinte minutos o menos. Realmente son cambios menores y no tan importantes como los dos puntos de no retorno, por lo tanto no tendrían tantos actos.

Bajo nuestro punto de vista las películas sí que pueden estar estructuradas en dos actos, tres actos, tres actos y un microacto o incluso cuatro actos, pero no en más. Siempre dependerá de los puntos de no retorno, pero nunca tendrá más de cuatro actos. Una película puede ser, como se ha mencionado anteriormente, de dos actos, como *La vida es bella*; de tres actos, *Desde París con amor* (*From Paris with love*, Pierre Morel, 2010); una película de tres actos y un microacto puede ser *Mentiras arriesgadas* (*True Lies*, James Cameron, 1994) y una de cuatro actos *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lane, 1962). Realmente las películas de cuatro actos suelen ser porque hay más de un acto de desarrollo del conflicto.

Cuando hablamos de microactos, nos referimos a un término que usaremos para segmentar cualquiera de los actos. La primera segmentación sería en el primer acto, en el momento en el que hay un pequeño giro dramático pero el personaje aún está pasivo frente al conflicto. El momento en el que se active el protagonista, se producirá un giro dramático mayor, que suele tener lugar escenas más adelante, no de modo inmediato. La segunda división sería si el detonante de situación no está vinculado al primer punto de no retorno. Desde el detonante hasta el primer punto de no retorno habría unas escenas determinadas, la primera segmentación sería hasta el detonante y la segunda segmentación hasta el primer punto de no retorno. El tercer acto se podrá dividir siempre y cuando haya un falso final, que sería un microacto.

No pensamos que una película pueda tener más de cuatro actos de duración porque tendría que tener muchos actos de introducción, desarrollo o desenlace, seguramente a lo que se refiere McKee con actos son secuencias.

Por lo general, toda historia que queramos contar en tres actos, siempre debe tener cinco escenas correspondientes a los puntos dramáticos, detonante, primer punto de no retorno, punto intermedio, segundo punto de no retorno y clímax. Tendrán cinco escenas imprescindibles como mínimo porque en muchas ocasiones los puntos dramáticos son varias escenas e incluso secuencias. Estas escenas deben hacer reaccionar al público y deben quedarse en la retina de éste, de lo contrario los puntos dramáticos no han causado la fuerza y el efecto deseables en el espectador.

La peligrosidad de escribir guiones con más de tres actos obliga a los guionistas a crear escenas, secuencias y actos más memorables y perfectos que las anteriores, con sus respectivos cambios de signo y con sus impactos en la vida de los personajes. En muchas ocasiones, en vez de hacer girar las escenas, los guionistas caen en una trampa muy común que son los clichés, en nudos de acción repetidos o en escenas vistas en otras películas. ¡Cuántas veces hemos oído en películas policiacas frases y situaciones como: “Estás mezclando lo personal con lo profesional”, cuando el protagonista está investigando la muerte de un amigo, o cuando le dicen: “Deja aquí tu placa y tu pistola”, cuando los expulsan del cuerpo de policía por actuar a espaldas del comisario en jefe. Los clichés sólo consiguen empobrecer nuestro guión y aburrir al espectador.

### **2.9.2 EL RITMO DE LOS ACTOS**

La repetición es enemiga del ritmo. La dinámica de toda historia depende de la alternancia de las cargas de sus valores (McKee, 1997: 275).

Sin duda alguna, las escenas con mayor fuerza dramática son el segundo punto de no retorno y el clímax final, sobre todo este último, momento de mayor tensión y suspense en la película. El signo del clímax final siempre dependerá de cómo termine el tercer acto. Si es positivo, la película acabará mal. Si es negativo, la película acabará bien. Es algo obvio porque si acaba bien el segundo acto nunca va acabar mucho mejor el tercer acto. Si el segundo acto y el tercero terminaran de forma favorable para los protagonistas, causaría una reiteración y una rutina en el entretenimiento del espectador.

Existe la posibilidad de que haya un clímax ambiguo donde estemos ante un final positivo y negativo. Este clímax es comparable al típico partido de fútbol del que se espera un desenlace épico y acaba en empate a cero. Hay películas que acaban así, como es el caso de *Wall Street* (Oliver Stone, 1987), donde el protagonista consigue encarcelar a Gordon Gekko y dejar de lado el mundo de la bolsa que le corrompió durante toda la película, pero también es castigado con la cárcel, y además se le muere el padre.

Vayone (1996) distingue la posible articulación de la trama en un número de actos determinado, entendidos éstos como grandes unidades narrativas que aglutinan

grupos de eventos y que se presentan de manera sensible como tramos evolutivos y consecuentes (Rodríguez García, Baños González, 2010: 113).

Propone los siguientes modelos:

**A. Dos actos:** Al igual que Mckee, habla de determinados cortometrajes y anuncios publicitarios. Tal vez en el mundo de la publicidad sí que sea aplicable esta división de actos, pero en el mundo del cine es muy difícil que se den casos como éste. El público pensará que está ante dos historias independientes, marcadas por un punto de no retorno muy fuerte. Como hemos mencionado anteriormente, *La vida es bella* o *La chaqueta metálica* son dos películas en las que se puede ver perfectamente esta división de actos. En un principio parece una película de dos actos dividida por un claro punto dramático, el momento en el que la familia es llevada al campo de concentración. La primera parte, sería la vida de los personajes y la segunda, todo lo que sucede en el campo de concentración. Pero podríamos dividirlo también en tres actos, el segundo acto terminaría con la muerte del padre y daría pie a un tercer acto, más corto de lo normal, correspondiente al momento en el que el campo de concentración ha sido abandonado por los alemanes y el niño se ha quedado sólo. El clímax final sería el paseo en el tanque y el reencuentro con la madre.

**B. Estructura de cuatro actos:** Desde el punto de vista de Rodríguez García y Baños González, se puede aplicar a cualquier largometraje, pero el clímax está situado mucho antes de lo normal. Se articula en tres partes aproximadamente iguales en tiempo, en las que el clímax se desarrolla con más precisión y detalle a través de un conjunto de eventos que constituyen un acto en sí mismo. En el desenlace se muestra el efecto del clímax y se cierran las tramas secundarias.

A día de hoy, es muy difícil encontrar películas con una duración tan larga como para formar cuatro o cinco actos, como mucho tres actos y un microacto como dijimos anteriormente al debatir los puntos de vista de división de actos de Mckee. Sí es verdad que tienen que existir más giros en todas las tramas, pero esto no quiere decir que sean decisiones tan importantes como los puntos de no retorno.

## **2.9.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

### **2.9.3.1 Puntos dramáticos en el primer acto**

#### **2.9.3.1.1 Detonante**

Es el primer punto dramático con el que nos vamos a encontrar en nuestra historia. Tiene lugar en el primer acto, aproximadamente en la mitad de éste, suele estar entre los minutos veinte y treinta de película. Esto no quiere decir que no pueda estar en ocasiones en el minuto diez o en el minuto cuarenta.

Como su propio nombre indica, es el momento en el que se aprieta el botón del control remoto y hace explotar la bomba. Es el momento en el que comienza el conflicto de la historia principal. El espectador se da cuenta de que ha pasado algo en la vida cotidiana del personaje.

Según Seger (2011), el detonante es el momento preciso en que la acción inicia, y ocurre no más allá de la mitad del primer acto. “El detonante es el primer empujón que pone en marcha la trama. Algo pasa, o alguien toma una decisión. El personaje principal se pone en movimiento. La historia ha comenzado”

Este punto dramático puede llegar de diferentes formas, como por ejemplo mediante un diálogo o una acción. El diálogo puede ser mediante un comunicado o una conversación.

En muchas ocasiones el detonante de la película viene precedido de la escena inicial, cuando ésta se trate de un prólogo, tras una sucesión de escenas con nudos de acción emocionantes donde se ve al protagonista en aventuras anteriores. Es el caso de *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989). La escena inicial es un prólogo donde se ve al protagonista en dos etapas distintas de su vida buscando el mismo objeto: una cruz dorada. En esta primera etapa se ve al protagonista de joven intentando hacerse con el objeto, pero no lo consigue. En la segunda parte, ya de adulto, cuando es un arqueólogo con experiencia y se hace con el objeto. Una vez terminado el prólogo, prácticamente tiene lugar el detonante de diálogo donde le dicen que su padre ha desaparecido intentando buscar el Santo Grial.

Por lo general este detonante se puede ver en películas como las de *Indiana Jones*, *Misión imposible* o en las de *007*, donde sus superiores les encargan una nueva misión. En el caso de *Indiana Jones* depende de la aventura; en el caso de la tercera



entrega de esta misma serie, se trata de Donovan, un coleccionador de reliquias que ya había encargado a su padre la búsqueda del Santo Grial.

Además de los dos detonantes mencionados, Linda Seger propone otro tipo de detonante, el llamado detonante de situación. Afirma que no es una acción en sí, sino que tiene lugar durante las treinta primeras páginas del guión. Estamos ante un detonante un tanto peculiar, porque realmente es muy extraño que el protagonista no esté involucrado en la historia durante los primeros treinta minutos, y que no haya sufrido nada para imponerse una meta e intentar retomar su vida cotidiana. En muchas ocasiones la propia reacción del protagonista ante este detonante puede ser el primer punto de no retorno y de ésta manera estar vinculados ambos puntos dramáticos, en otras ocasiones no es así. En el caso de que sí esté unido el detonante con el primer punto de no retorno, dará paso al segundo acto de la película.

Dependiendo de dónde queramos colocar el detonante, el punto de no retorno estará antes o después. Es rara la ocasión en la que esté antes del minuto quince de película, pero si lo colocamos antes deberíamos colocar los puntos de no retorno también antes, con el fin de no aburrir al espectador y dar fuerza a la historia con estos dos pilares de la narrativa audiovisual.

Por lo general no es necesario retrasar la aparición del detonante dentro de la historia. En el caso de que tengamos que hacerlo es porque nuestra historia necesita mayor presentación de lo normal, pero no debemos tampoco precipitarnos al presentarlo. El detonante no está colocado en el minutos veinte porque Seger lo haya decidido de forma azarosa, sino porque es un buen momento para enganchar al espectador una vez que hemos ido dándole información de la historia.

Por lo tanto, se pueden destacar los siguientes tipos de detonantes:

- A. Detonante cronológico:** Es un punto dramático que debemos reconocer como un hecho rotundo que sucede en un momento concreto de la historia. Este detonante lo ubicaremos en la mitad del primer acto siempre y cuando éste dure cuarenta minutos. Es el primer punto dramático que debe captar la atención del espectador. En el caso de que se consiga el objetivo, el espectador siempre pensará: “Aquí ha ocurrido algo” y, a partir de ese nudo de acción, el espectador se creará sus propias expectativas de lo que sucederá en la historia.

Una vez presentado el detonante, siguen desarrollándose determinados nudos de acción, ya sean complicaciones en la historia o contratiempos.

- B. Detonante de situación:** Es un detonante un tanto peculiar, al no existir un detonante en los primeros veinte minutos de película se alarga prácticamente hasta dar pie al primer punto de no retorno. Solemos estar ante una sucesión de nudos de acción hasta llegar al detonante nombrado. Puede desarrollarse a lo largo de varias escenas. Debemos tener cuidado con este detonante porque podemos llegar a aburrir al espectador, al no tener claros los deseos y metas del protagonista. Por tanto, se necesita cautela ante este detonante porque, al estar ubicado más tarde de lo normal, podemos aburrir al público. ¡En cuántas ocasiones hemos dicho al ver una película: “Aquí no ocurre nada”, “Esta película es muy aburrida”! Es un claro ejemplo de que el detonante no está ubicado en el sitio adecuado.
- C. Detonante de acción:** El gancho de la historia es un incidente determinado, ya sea físico, un hecho, un acontecimiento. Un atentado, una explosión, un ataque a la base, un asalto a la casa del presidente puede ser un detonante de acción.
- D. Detonante de diálogo:** Cuando la alteración en la trama se presenta por el acto del habla. Películas como las de James Bond, Misión imposible o Indiana Jones tienen este tipo de detonante: una nueva aventura. Pero también se pueden ver en películas como *Parque jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993) donde dos paleontólogos son invitados a una isla donde hay dinosaurios de verdad. Un detonante de diálogo no es sólo una llamada a la aventura, puede ser también un dato informativo como una infidelidad, una amenaza...

Los dos últimos detonantes mencionados pueden ir unidos dando lugar a otro detonante que nos gustaría añadir y que comienza con una acción de la que el protagonista se entera mediante un diálogo. La película que estamos analizando, *Venganza*, es un claro ejemplo de este tipo de detonante. La hija de un ex agente de la CIA (Brian Mills) es raptada por un grupo de albaneses que se dedican a la trata de blancas (parte de acción), pero Brian se entera por una conversación telefónica con la hija (parte dialogada).



-1-

La imagen corresponde a la película *Venganza*, al momento en el que Kim, Hija de Brian Mills, le informa de que han raptado a la amiga con la que ha ido a París. El detonante dura desde el minuto 24:40 hasta el minuto 30:33.

Independientemente del tipo de detonante que queramos introducir en la historia que deseamos contar, tiene que ser algo que no pueda evitar el protagonista. No importa cómo se inicie la película o cuál sea el conflicto que hay dentro de ella, el detonante debe ser el motor de la historia. Al igual que no podemos arrancar un coche que no tiene motor, sin detonante no podemos arrancar la historia. Una historia sin algo que la haga comenzar, no tiene la fuerza suficiente para enganchar al público.

Hay que tener en cuenta que el detonante es básico para la narración del relato pero no es el giro dramático de mayor importancia, ya que todavía quedarán otros giros dramáticos por delante de la historia, como es el caso de los dos puntos de no retorno, el punto intermedio y el clímax final de la película.

Mckee rebautiza el detonante y lo nombra como incidente incitador. Habla de éste como el punto dramático que cambia por completo el equilibrio en la vida cotidiana del protagonista, que se caracteriza por ser algo con fuerza, con energía, no algo sutil y delicado. El autor norteamericano también habla de que no debemos diseñar el guión a partir de este punto dramático pero sí hacerse las siguientes

preguntas: ¿Dónde comienza mi historia? y ¿dónde colocamos ese acontecimiento crucial?

Siempre que se inicia una historia con un personaje principal, por lo general, suele tener una vida ordinaria, estable. Aunque tenga sus más o sus menos en su vida cotidiana, siempre tiene una cierta solidez. Pero siempre hay un elemento, el detonante, que hace desestabilizar todo el mundo en el que vivía nuestro personaje. Es el momento claro donde se da la primera vuelta de tuerca, los valores cambian de positivo a negativo. Son muchos los ejemplos en los que el detonante le ocurre al protagonista de forma directa o que lo provoca él mismo. La llegada del detonante supone el momento en el que el protagonista se da cuenta de que su vida ha dado un cambio, ya sea para bien o para mal. Para bien, el protagonista gana la lotería, para mal el protagonista que es un deportista recibe un disparo en la pierna, no puede hacer más deporte.

Mckee habla de dos elementos fundamentales dentro del detonante: un montaje y un resultado. Si el detonante tiene un montaje, no debemos posponer el resultado, donde el protagonista no se ve involucrado. A lo que se refiere el autor norteamericano es al detonante y la reacción del protagonista. Por lo general la reacción suele ser instantánea. En el caso de que no lo sea, es porque el detonante ha afectado a la historia y el protagonista no se ha dado cuenta, ignora el conflicto. Podemos estar ante un posible detonante de situación porque realmente el personaje ignora lo que ha sucedido antes del primer punto de no retorno y su reacción al saber lo que ha sucedido, escenas más adelante, punto coincidente con el punto dramático que da pie al segundo acto.

El protagonista siempre debe reaccionar al detonante, ya sea de forma momentánea o en un futuro no muy lejano. Podrá reaccionar de forma negativa o positiva pero nunca deberá ignorar tal acontecimiento. Incluso los personajes más pasivos de los guiones reaccionan de una forma u otra ante el detonante. Sí que es cierto que en muchas ocasiones se rechaza el detonante, pero tarde o temprano se verá involucrado en la historia. En la llamada a la aventura de la película *Aliens*, *el regreso* (*Aliens*, James Cameron, 1986), la protagonista Ripley rechaza la misión de ir al

planeta de los alien como asesora. Tras seguir teniendo pesadillas decide ir para dar fin a la terrible experiencia del pasado.

Esta reacción es comparable a la vida real, cuando nos pasan acontecimientos que desequilibran nuestra vida cotidiana. Ante estos hechos buscamos soluciones, mejores o peores, para restaurar la estabilización.

El detonante no tiene por qué llegar debido a fuerzas externas al personaje. En muchas películas, son los conflictos internos que tiene el propio personaje los que pueden usarse como este punto dramático.

El detonante puede surgir de dos formas distintas: de forma causal, por decisión propia del personaje o causalidad, o por el mero hecho del azar. Si se trata de una decisión concreta, la pueda tomar por sí sólo el protagonista o por ayuda de otro personaje cercano.

Al igual que hay un detonante en la trama principal lo hay en las secundarias, pero nunca deben tener mayor importancia que el detonante de la trama primaria. El detonante de la trama principal siempre debe ser visionado en la pantalla, nunca usaremos una elipsis ni ocultaremos las escenas. Sin embargo en las tramas secundarias sí que podemos encubrirlos.

Es algo lógico que el detonante principal tenga que salir en pantalla, ya que éste siempre le hace reaccionar al público con la siguiente pregunta: ¿Cómo acabará la historia? El público no puede reaccionar de otra manera más que pensando cómo será ese final, el clímax, donde todos estamos pendientes de cómo va acabar todo. Es sin duda una de las escenas más imprescindibles del guión, el espectador nunca perdonaría si no hay un clímax final. Es el momento en el que las fuerzas antagonistas que han roto la vida del protagonista se enfrentan contra este.

El detonante siempre debe ir directo a los sentimientos del espectador y del protagonista. En el caso de que no afecte a los sentimientos del espectador, significa que el guionista no ha conseguido unir al personaje principal con el espectador.

Cada detonante debe ser un hecho completamente distinto y colocado en un lugar determinado. No debemos forzar a que sea en el minuto veinte de forma estricta, debemos hacerlo a petición de la trama, pero a la vez debemos procurar no arrancar demasiado tarde el conflicto principal. Si lo ponemos nada más comenzar la historia, es posible que confundamos al espectador; si lo colocamos tarde, puede

llegar a aburrir al público. En miles de ocasiones hemos visto una película y al terminar hemos afirmado: "Parecía que la historia no avanzaba", "No había un conflicto claro en el primer acto". Esto se debe a que el detonante no está claro o que no está en el lugar que debe. Ni antes ni después, tiene que estar en el momento correcto.

Algunos guionistas con poca experiencia a la hora de ubicar el detonante, cometen el error de aplazar el conflicto principal con explicaciones que el espectador puede intuir por sí mismo, algo que seguramente lo conducirá al aburrimiento. No hace falta entrar en detalles, podemos escribir la historia para que se guíe hacia el detonante.

Una vez que tenemos el detonante de la trama principal y de las secundarias, debemos guiar nuestra historia hacia el primer punto de no retorno. Una vez que lleguemos a éste, debemos exponerlo con claridad y con precisión ya que si no funciona, la historia tampoco lo hará. Sin duda alguna, a la hora de escribir el detonante, el guionista siempre deberá auto responderse a preguntas tales como: ¿Qué es lo peor que le puede suceder a mi protagonista?, ¿Cómo reaccionaría ante este detonante?...

La llegada del detonante no tiene que ser predecible. Puede ser que el espectador lo anticipe por los acontecimientos que han ocurrido antes de éste, pero no es algo que suela ser habitual, tanto para el protagonista como para el espectador, debe sorprender a ambos.

El símil que hicimos del detonante puede ser literal en algunos géneros de cine, como es el que caso del cine de acción.

Dos comparaciones con este género podría ser por ejemplo: El protagonista sale un momento de su coche y éste explota con su mejor amigo dentro; o un drama, como que la familia del protagonista es asesinada por un grupo terrorista.

El detonante nunca debe ser sutil, sino claro y conciso. Además, tiene que afectar al protagonista y transformar su vida cotidiana en una anarquía profunda; el orden volverá o no en el desenlace final de la película.

Un detonante en el viaje del héroe puede ser una llamada a la aventura. El héroe vive en un mundo habitual, ignora completamente que se verá involucrado en una aventura. La llamada a la aventura se caracteriza por:

Cuando el protagonista recibe la llamada, descubrirá su auténtica identidad y el alcance insospechado de su misión. La llamada a la aventura supone un cambio radical y precipitado en el tipo de vida que hasta entonces llevaba el protagonista (Sánchez-Escalonilla, 2001: 134)

Hay distintas formas de crear una llamada a la aventura. Puede ser por mandato de un superior, la llegada de un personaje inesperado, o a través de un mensaje, puede ser desde una carta o email hasta un formato poco habitual.

En el caso de un mandato superior estamos ante todo en películas donde el protagonista es un aventurero y trabaja para una agencia, ya sea 007 o Ethan Hunt en *Misión imposible*. En el caso de James Bond es *M* quien suele crear este tipo de detonante. En *Misión imposible* suelen ser oficiales de mayor rango que el protagonista, o personas que no trabajan en campo de las misiones, sólo en oficinas. En este caso, el espía trabaja para una agencia llamada *FMI*. En la primera entrega de la saga el mensaje llega dentro de un CD. Aunque no sea Ethan quien lo escucha sí que se ve afectado. En la segunda entrega, le llega en una especie de proyectil en cuyo interior hay unas gafas de sol. El protagonista se las pone y recibe la explicación de la misión mediante imágenes y audio. En la cuarta entrega y por ahora última, la llamada a la aventura llega en una cabina de teléfono. El protagonista escucha el teléfono sonando y lo coge. La información en este caso sólo llega mediante el diálogo.

En el caso de que sea un protagonista con poca o ninguna experiencia, suele reaccionar con pavor, pánico, terror e incluso con incertidumbre o indecisión, provocando un rechazo al detonante. El rechazo se verá alterado poco después, cuando el protagonista se da cuenta, por algún motivo, de algo que le impulsa a aceptar su nueva responsabilidad. Por lo general este detonante suele venir de un personaje que tiene más experiencia que el protagonista en lo que a aventuras se refiere. Gandalf es el encargado de desordenar la vida monótona y rutinaria de Bilbo Bolson en la película *El Hobbit: un viaje inesperado* (*The Hobbit: An Unexpected Journey*, Peter Jackson, 2012).



-2-

La imagen pertenece a la película *El Hobbit: un viaje inesperado*. Muestra el momento en el que Gandalf rompe la vida diaria de Bilbo Bolson. Estamos ante un claro ejemplo de detonante de diálogo.

Pero realmente este desorden en la vida de los personajes no sólo se ve en películas de cine fantástico, de espías o de acción, podemos encontrarlo en películas como *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), la cual tiene un claro detonante de diálogo: Los dos protagonistas son dos científicos que se dedican a buscar restos de dinosaurios cuando de pronto interrumpe en sus vidas un multimillonario, John Hammond, el cual pretende que los científicos le den el visto bueno a la apertura de su nuevo parque temático: una isla remota donde la humanidad podrá ver dinosaurios gracias a la clonación.

El espectador se pregunta: ¿Darán la aprobación del proyecto los dos protagonistas? La respuesta es un no rotundo.





-3-

La imagen muestra al señor Hammond intentando convencer a los dos científicos de que acudan a la isla donde tiene el parque temático.

La llamada a la aventura también puede constituir una tentación ideal para el escapismo deseado por el protagonista (Sánchez-Escalonilla, 2001: 135).

Como es el caso de *La guerra de las galaxias, una nueva esperanza* (*Star Wars: A New Hope*, 1997, George Lucas). Luke vive con sus tíos y está ansioso por alistarse en la alianza rebelde, pero su tío -y padre adoptivo-, se niega a ello porque necesita a alguien que le ayude en la granja.



-4-

La imagen pertenece al momento en el que Luke quiere alistarse al ejército rebelde y le recuerda a su tío el pacto que tenían.

Un detonante en cualquier comedia romántica es un clásico chico conoce a chica. Cuando uno de los dos se enamora del otro sería la reacción al detonante. Se ha visto en numerosas películas este tipo de detonantes pero siempre hay algo nuevo: el lugar y la forma en la que se conocen.

Otro claro ejemplo de este tipo de detonante es *El caballero oscuro*. En este caso el Joker quiere matar a Batman para que los antagonistas puedan actuar a sus anchas en Gotham City. ¿Conseguirá el Joker matar a Batman? La respuesta es no, pero sí consigue corromper a Harvey Dent y crear el caos en Gotham City.



-5-

La imagen corresponde a la segunda entrega de la saga de *Batman*, es el momento en el Joker propone la solución a los mafiosos.

Los siguientes nudos argumentales, siguiendo el orden de la trama, son el primer y segundo punto de no retorno, denominados conflicto y crisis respectivamente.

#### **2.9.3.1.2 Primer punto de no retorno**

Es el punto dramático que sigue al detonante de la historia principal. Como la trama va aumentando en lo que a drama, tensión y suspense se refiere, este punto dramático debe ser superior al detonante, independientemente del tipo de detonante que tenga nuestro guión. Hay muchos casos de puntos de no retorno que tienen un

solo nudo de acción o una escena, pero por lo general suelen ser varios nudos dramáticos y varias escenas. En el caso de que sea solo una escena, debe tener la suficiente fuerza dramática como para crear un giro dentro de la historia donde el protagonista ha de reaccionar. Si estamos ante un punto de no retorno donde hay varios nudos de acción es para dar mayor fuerza a la historia; por lo general suelen escribirse los nudos de acción de la historias principales y secundarias seguidos para dar mayor efecto a este nudo dramático.

Los puntos de giro son quiebros inesperados de la historia, que imprimen impulso dramático en la narración y complican el camino del protagonista en su lucha para resolver la cuestión dramática que se ha planteado (Sánchez-Escalonilla, 2002: 200).

Linda Seger (2011) estima que el primer punto de no retorno debe cumplir las siguientes funciones:

- Giro de la historia en otra dirección.
- Vuelve a suscitar la cuestión dramática y nos hace dudar de su respuesta; suele exigir un compromiso por parte del personaje principal.
- Eleva el riesgo.
- Introduce la historia al siguiente acto.
- Sitúa al espectador en un nuevo escenario, en ocasiones es un cambio radical de escenario, y en otros casos no es tan radical.
- Da pie al segundo acto.

Una vez finalizado el primer punto de no retorno es el momento de complicarle la vida a nuestro protagonista. Durante el segundo acto debemos poner todas las dificultades, trabas e impedimentos posibles al protagonista. Por mucho que amemos a nuestro personaje debemos hacérselo pasar mal a lo largo de la historia para que pueda superarse. Una vez metidos en el desarrollo de las tramas y subtramas, debemos guiarlas hacia el punto intermedio y después hacia el segundo punto de no retorno.

Podemos afirmar que este primer punto de no retorno suele reafirmar el compromiso del protagonista con la historia en la que está involucrado.

*Tras el primer punto de no retorno de la trama, el protagonista debe ser sometido a mayores dificultades, así lo exige la estrategia emocional.*

*Durante la escritura del acto segundo, el punto de referencia emocional del guionista es el segundo punto de no retorno. La intensidad dramática de los nudos de acción se ordena a esta peripecia estructural cuyas características coinciden prácticamente con las del primer punto de no retorno: un quiebro radical de la acción; renovación del compromiso del protagonista con la cuestión dramática, esta vez en unas circunstancias más apremiantes; toma de decisión arriesgada; paso a la acción del acto tercero, con posible cambio de escenario físico o mental.*

(Seger, 2011: 49)

El punto de no retorno se entiende como el suceso o conjunto de sucesos que proponen un cambio en la dirección inicial de la historia, sin que haya posibilidad de “vuelta a atrás” para el protagonista. El protagonista ha tomado una decisión y no podrá volver al pasado para rectificar su decisión acertada o errónea.

Sánchez-Escalonilla los define como quiebros inesperados de la historia que imprimen impulso dramático a la narración y complican el cambio del protagonista en la lucha por resolver la cuestión dramática que se ha planteado, es decir, en alcanzar su objetivo.

Los dos puntos de no retorno suponen una nueva ruptura en la historia en la que los personajes ignoraban qué iba a suceder y sus reacciones hacen acercarse más hacia el clímax final. Evidentemente, el segundo punto de no retorno acelerará más que el primer punto de no retorno la llegada del clímax. El segundo punto de no retorno es el punto dramático que está justo antes del clímax. Al igual que el primer punto de no retorno, puede ser un nudo de acción o una secesión de nudos de acción. Normalmente suele ser un movimiento de las fuerzas antagonistas, lo que hace reaccionar de nuevo al personaje para dar paso a la última sala, al desenlace final. En el caso de que estemos ante un solo nudo de acción, tiene que ser un giro con mucha intensidad dramática, pero suele coincidir con el momento en el que la trama principal y secundarias comienzan a cerrarse, por lo que no es de extrañar que uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno esté relacionado con las subtramas.

Al igual que el primer punto de no retorno tiene unas determinadas características:

- Tomar una dirección distinta dentro de la historia para que los personajes reaccionen una vez más con una decisión final y más importante que la primera.
- Comenzar a cerrar subtramas.
- Ofrecer al espectador hitos que reúnen los significados principales de la historia, reiterando la cuestión dramática.
- Dar paso al tercer acto y acelerar la acción hasta el último punto dramático: el clímax final.

El primer punto de no retorno se distingue claramente de otros puntos dramáticos por la forma en la que se introduce, tanto a los personajes como al espectador, en la colisión principal y responsabiliza más al protagonista con lo que a su fin se refiere. Hasta la llegada del detonante, el personaje tan sólo ha reaccionado ante tal elemento dramático; el primer punto de no retorno supone un compromiso mayor, traza un plan para poder alcanzar su fin dentro de la historia, lo que ignora por completo es que el camino no va ser un jardín de rosas, va ser un camino lleno de rosas pero con espinas donde el protagonista irá descalzo y deberá ir de puntillas si no quiere acabar dañado.

Por lo tanto el primer punto de no retorno es:

El segundo punto dramático dentro del paradigma que da pie al desarrollo del conflicto, el decir, el segundo acto. En donde realmente se inicia la historia en sí.

La forma más fácil de detectarlo como público es responder a la pregunta: ¿Cuál es la última escena que nos plantea la historia y la primera que nos introduce en el conflicto? (Alvort, 2001: 94).

Por lo general el guionista deberá jugar con espectador y personaje para que ambos sean conscientes de esta decisión tan importante. Lo que ambos ignoran es que les introducirá en el conflicto de la historia, es el momento en el que la historia comienza a desarrollarse. El punto de no retorno siempre debe mantener un interés en la historia hasta llegar al punto intermedio.

Un primer punto de retorno muy claro en las comedias románticas sería cuando el chico ha conocido a la chica de sus sueños y comienzan a ser novios. Sin duda es un giro dramático en la historia, ambos han tomado la decisión de ser pareja.

Los autores siempre hablan de colocar el primer punto de no retorno en el primer cuarto de la duración del relato, siempre que la película dure entre 120 minutos y 90 minutos, donde tendría lugar en el minuto noventa aproximadamente.

Aunque también dependerá del tipo de detonante que sea, porque si es un detonante de situación, surgirá un poco más tarde. A diferencia de lo que muchos autores piensen respecto a este tipo de detonante, da paso al segundo acto, aunque en muchas ocasiones hay un pequeño giro unos minutos más tarde.

Realmente no hay nada escrito sobre tipos de primer punto de no retorno pero sí que es verdad que en muchas ocasiones se usan situaciones como: un pacto, el desarrollo de un plan, el comienzo de una amistad (muy típico en las *Buddy movies* y en las películas que hablan de relaciones entre niños y animales)...

En el caso de que el detonante de situación esté unido al primer punto de no retorno, evidentemente sí que dará lugar al segundo acto. Pero hay casos en los que el detonante de situación no está vinculado al primer punto de no retorno, por lo que el segundo acto comenzará más tarde lo normal. El primer punto de no retorno está algunas escenas más delante del punto del detonante, no llega a ser un acto pero sí podría ser un microacto.

La película *Los mercenarios 2* (*The expendables 2*, Simon West, 2012) cuenta con un detonante de situación que está vinculado al primer punto de no retorno. En un principio Barney Ross rechaza la llamada a la aventura, algo que suele pasar en este tipo de detonantes, pero aunque lo normal es aceptarla minutos más adelante, en este caso no es hasta que los antagonistas matan al miembro más joven de los mercenarios, Billy *The kid*. El detonante de situación sería desde el final del prólogo hasta el minuto 41:45.



-6-

La imagen pertenece al momento del detonante de situación en el que Barney Ross rechaza la oferta del Señor Iglesias.



-7-

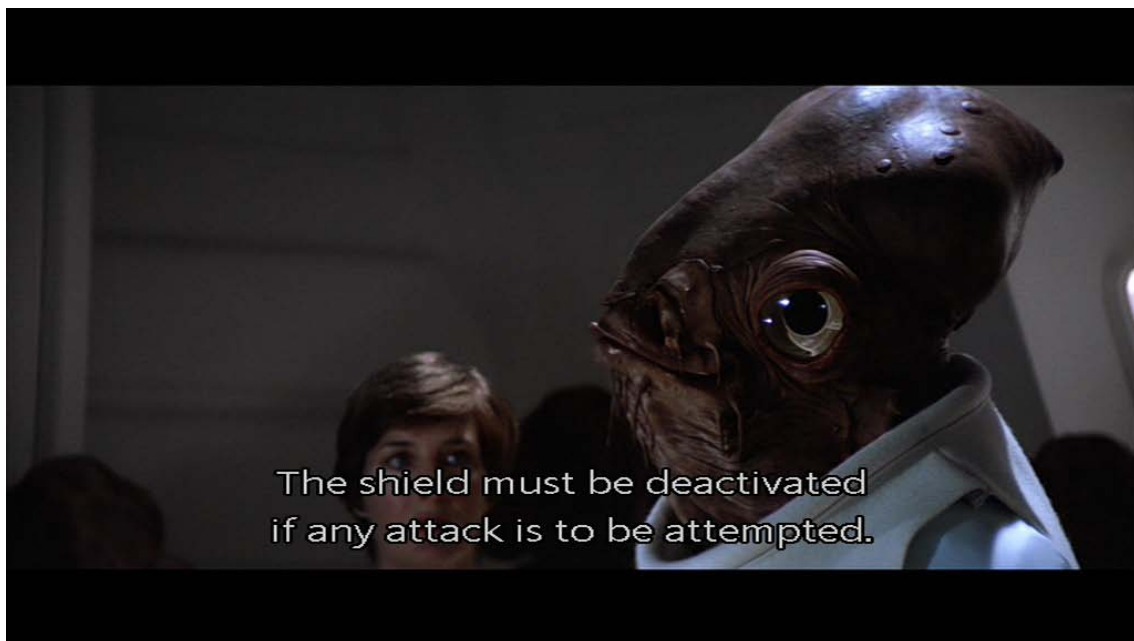
Tras la muerte del más joven del grupo, Barney Ross tiene muy claro cuál es el objetivo de sus “mercenarios”: perseguirlos, encontrarlos y matarlos.

El caso de que el detonante de situación no esté unido al primer punto de giro, se puede ver en películas como *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985) en la cual el detonante de situación tiene lugar justo cuando el joven protagonista viaja al pasado, y el primer punto de no retorno es el momento en el que Marty contacta con Doc y ambos idean un plan para volver al presente, que realmente

es el futuro del momento temporal del que hablan. Esta saga se analizará con más detalle en la parte práctica.

El primer punto de no retorno se caracteriza ante todo porque el personaje se involucra más en la trama. En muchas ocasiones toma una decisión de la que más tarde se da cuenta de que no es la acertada y eso será la evolución del personaje. En resumidas cuentas, el protagonista organiza el plan que dará paso al desarrollo de éste. Además, a diferencia de lo que mucha gente piensa, el primer punto de no retorno no es sólo una situación, sino que son varias seguidas. En muchas ocasiones se enlazan historias primarias y secundarias entre escena y escena y así se da mayor fuerza al primer punto de no retorno.

En *El retorno del Jedi*, estamos ante un claro ejemplo de primer punto de no retorno en el que los protagonistas desarrollan un plan. En este caso se trata de desactivar el escudo de *La estrella de la muerte* y, una vez desactivado, atacar la base enemiga.



-8-

El Almirante Ackbar explica a las fuerzas rebeldes cómo han de destruir la base aérea enemiga, *La estrella de la muerte*.

En *Zombies party (Shaun of the dead)*, Edgar Wright, 2004) Shaun pierde a su novia, quiere recuperarla, pero una plaga de zombis se lo impide. El plan de Shaun con su inseparable amigo Ed es rescatar a su novia, resolver los problemas con ella y ir a su pub favorito hasta que todo se solucione.





-9-

La imagen corresponde al primer punto de no retorno de la película *Zombies party*, el momento en el que los protagonistas idean un plan.

Mckee (2011) llama a los puntos de giro clímax los cuales están al final de cada acto. Afirma que:

El incidente incitador lanza al protagonista a la búsqueda de un objeto del deseo consciente o inconsciente que restaurará el equilibrio de su vida. Pero el efecto de su acción consistirá en despertar las fuerzas del antagonismo desde niveles de conflicto interno, personales o sociales/medioambientales que bloqueen su deseo y abran un abismo entre las expectativas y el resultado.

El personaje se debe dar cuenta de la situación de peligro en la que vive y utilizará todas sus fuerzas interiores para hacer frente al momento dramático. En el segundo punto de no retorno atacarán las fuerzas antagonistas y parecerá que el personaje ya no tiene fortaleza, pero no será el momento de bajar los brazos y caer abatido, es el momento de hacer frente con todas sus fuerzas a esta situación y mostrar su valía. Ambos puntos son comparables con el miedo a las alturas y el abismo, ante todo el segundo punto de no retorno, momento en el que parece que los protagonistas no van a ganar.

Una historia nunca debe ir hacia atrás, no puede disminuir el ritmo, siempre debe avanzar, nunca retroceder. Además debe catapultarnos hasta el clímax final y

siempre sorprender al público con un final del que no sospechen cómo se cerrará y dónde tendrá lugar.

Cuando el personaje reacciona al detonante se arriesga a entrar en un universo presidido por conflictos, los cuales el guionista debe usar hábilmente para hacer avanzar la historia. Los conflictos pueden ser de distintos tipos, como personales, internos o externos.

Cruzar el umbral supone una prueba de fe, un salto al vacío, y por tanto, la intensidad emocional de la historia experimenta un impulso notable. El umbral es un punto de no retorno. El mundo ordinario queda atrás, quizás para siempre, y seguir adelante es la única opción posible (Sánchez-Escalonilla, 2001: 156).

El primer punto de no retorno de la película *Venganza* está formado por los siguientes nudos de acción:

Brian Mills contacta con Jean Claude, un ex compañero suyo de Francia que ahora ya no está en la calle porque ha pasado a trabajar en un despacho. Brian le pone en situación y Jean Claude le dice que debe empezar a buscar en el barrio *Porte de Clichy*.

El ex agente de la CIA acude en coche al barrio. Con él viaja un traductor de albanés. Brian sale del coche y comienza a molestar a una prostituta que está en la calle, se le acerca el que la contrata y amenaza a Mills, pero éste consigue colocarle un micrófono.

Brian vuelve al coche y empiezan a descubrir de qué hablan los albaneses y adónde se puede dirigir para investigar más sobre el rapto de su hija. Brian se despide del traductor y le pide el diccionario.



-10-

La imagen muestra uno de los nudos dramáticos del primer punto de no retorno. El momento en el que Jean Claude le dice a Mills dónde puede empezar a investigar. Es un nudo de acción muy típico de las películas policías y de investigadores: cuando el protagonista descubre una pista que le pueda ayudar a empezar la investigación. El primer punto de no retorno se desarrolla entre el minuto 37:58 y el minuto 44:00.

En este caso es un punto de no retorno con escasos nudos de acción, pero los suficientes para dar un giro en la historia. El protagonista contacta con un ex compañero que le dice dónde puede empezar a investigar.

Los puntos dramáticos deben estar colocados de menor a mayor intensidad dramática, pero esto no significa que se deben colocar en un orden cronológico, podemos usar *Flashbacks*, una espada de doble filo dentro del guión cinematográfico ya que pueden aportar mucha información pero a la vez pueden ralentizar la historia, y por lo tanto aburrir al público.

No es necesario mostrar todos los nudos de acción dentro de la historia, muchos de ellos se pueden dar por entendidos. Un fallo muy común en los guionistas primerizos es dar una información muchas veces, y eso no se puede tolerar, puede cansar mucho al público. Una vez que se ha contado al público, no hace falta repetírselo a los protagonistas.

Una vez que tenemos el adecuado número de giros dramáticos que liderarán nuestra historia debemos elegir cuáles son los más importantes para dramatizar, cuál puede ser asumido, cuál puede pasar fuera del guión o cuál quieres contar. Siempre colocándolos de la forma más efectiva (Martin Flinn, 1999: 159).

### **2.9.3.2 Puntos dramáticos en el segundo acto**

Son muchos los guionistas, autores y expertos en el mundo del guión que hablan de la dificultad del segundo acto de la película. El segundo acto está separado por los dos puntos de no retorno y, a su vez, este segundo acto está dividido en dos partes, en ocasiones proporcionales, en otras no, por el punto intermedio, uno de los cinco puntos dramáticos fundamentales en todo guión que se precie.

El segundo acto debe tener entre cuarenta y cinco y sesenta páginas aproximadamente. Es el momento en el que el guionista desarrolla el conflicto de la historia y todas las subtramas, las cuales pueden enriquecer la trama principal o hacer todo lo contrario, empobrecerla. En muchas ocasiones son las subtramas quienes salvan las películas o incluso llegan a enriquecerlas tanto que quitan importancia a la trama principal. En *El silencio de los corderos* (*The silence of de lambs*, Jonathan Deme, 1991), lo que realmente gusta al espectador es la presencia de Hannibal Lecter, un ex asesino y caníbal que tiene una inteligencia superior a lo normal.

Son muchos los peligros a los que se somete todo guionista, con o sin experiencia, en este segundo acto, pero por lo general, suele suceder que se pierda el ritmo o el apego hacia la película.

Podemos escudarnos en la dificultad de este segundo acto, por su duración y por la separación de los dos puntos de no retorno -recordemos que el primer acto tiene dos-, por lo que debemos hacer un punto intermedio que aporte fuerza a la historia y dé paso o no al segundo punto de no retorno.

Los autores que no hablan de una división clásica en tres actos afirman que de ahí proviene el verdadero problema de la cuestión: la forma en que algunos teóricos se obcecan en que los actos son tres y no más.

Por este motivo, Mckee defiende la división en un mínimo de cinco actos. Truby, más recientemente ha empleado el término acto, encuentra siete pasos en la estructura clásica (Sánchez-Escalonilla, 2002: 217).

Pero realmente el segundo acto no es sólo el abismo que existe entre el primer y tercer acto, es el momento en el que desarrollamos el conflicto. No es un acto que exista porque creemos firmemente en la existencia de los puntos de no retorno. Podemos afirmar que el segundo acto no es el valle que existe entre dos grandes montañas que son los dos puntos de no retorno.

Si hay algo que debemos tener en cuenta durante el segundo acto es la importancia de las subtramas dentro de la historia, que al igual que la historia principal debemos de desarrollar. En ocasiones son las subtramas quienes mantienen vivo el segundo acto y, a su vez, éstas nos pueden salvar la película en lo que a dificultades de ritmo se refiere.

En definitiva, si fallamos en el segundo acto, el barco no se dirigirá nunca a buen puerto y probablemente nos hundamos en mitad del océano en pleno temporal. Sí que es cierto que podemos utilizar elementos para mantener el barco a flote.

#### **2.9.3.2.1 El punto intermedio**

El punto intermedio suele tener lugar en la página sesenta de guión aproximadamente, la segmentación del segundo acto no equitativa entre el primer acto y segundo acto. Por lo general puede dar pie al segundo punto de no retorno pero no siempre es así, puede ser independiente al punto dramático que le precede. Podríamos afirmar que está más cercano al segundo punto de no retorno, tanto que suele estar el punto intermedio, una escena más y el comienzo del segundo punto de no retorno.

Es un punto muy importante en todo guión. Sin duda alguna este punto intermedio es una forma que tienen los guionistas para dirigir la historia ante este contratiempo tan importante que hay dentro de la historia.

Lo cierto es que, aunque sea un punto dramático que suele estar dentro de cánones de los guiones, en ocasiones los guionistas prescinden de él, es rara la ocasión pero sí se puede dar el caso. Pero realmente, aunque no esté siempre, suele haber un contratiempo en el segundo acto que no tiene tanta intensidad dramática como el segundo punto de no retorno, pero que está por encima de todos los impedimentos con los que se ha encontrado el protagonista.

Para Field (1994) este punto dramático es como un punto dramático esencial dentro del paradigma. Pero realmente no tiene por qué ser así ya que el protagonista reaccionará de una forma ante este punto dramático pero no de una forma tan radical como la de los dos puntos de no retorno.

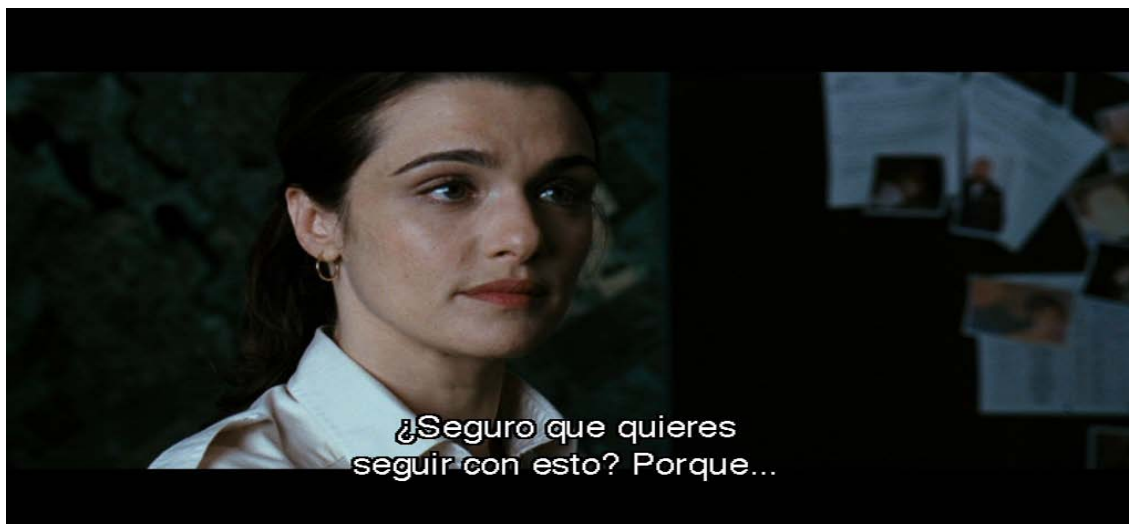
El punto intermedio puede ser un contratiempo, una anagnórisis, un alejamiento de la meta, una decisión tomada por el personaje que refuerza el primer punto de no retorno o simplemente una escena que intenta carecer de importancia dramática, como ocurre en *El dilema* (*The Insider*, Michael Mann, 1999).



-11-

El personaje de Jeffrey Wigand, está intentando tomar una decisión que cambiará el rumbo de la película.

Un ejemplo en el que el protagonista refuerza la decisión del primer punto de no retorno se puede ver en la película *La verdad oculta* (*The Whistleblower*, Larysa Kondracki, 2010). En este caso, una agente de policía denuncia a la ONU una multinacional que ha estado relacionada con asuntos de trata de blancas. El primer punto de no retorno comienza cuando la protagonista decide hacer la denuncia y el punto intermedio reafirma esa decisión.



-12-

La imagen pertenece a la película *La verdad oculta*, muestra el momento en la que preguntan a la protagonista si quiere seguir adelante. La respuesta es una afirmación muy clara.

El protagonista se enfrenta con la muerte en un auténtico descenso a los infiernos, donde quizás habitan sus miedos más terribles, para resurgir después de modo milagroso (Sánchez-Escalonilla, 2001: 194).

Tal y como advierte Vogler (1992), el héroe parece caer en la sima infernal de la prueba para levantarse antes de que concluya el episodio. Por unos momentos, el lector y la audiencia quedan sumidos en la desesperanza y el desconcierto, incapaces de asimilar la muerte del héroe, pero enseguida se maravillan con su reaparición y toda la historia sufre un impulso dramático formidable.

El punto intermedio se puede considerar un pequeño bache en contra del protagonista. Los protagonistas caen en una trampa que ponen las fuerzas antagonistas y más tarde se dará paso al segundo punto de no retorno y éste al tercer acto. Además, se trata del mayor contratiempo de todo el segundo acto con que se encuentran los protagonistas en la historia, sin tener en cuenta los nudos de acción que forman el segundo punto de no retorno. El punto intermedio puede ser un momento de crisis en un personaje, un retroceso del protagonista a la hora de conseguir su objetivo, o un contratiempo.

En las comedias románticas se puede considerar un punto intermedio el momento en el que los dos protagonistas tienen una fuerte discusión.

En el caso de *Venganza* el punto intermedio dura desde el minuto 55:20 hasta la hora 01:01:33 y está formada por los siguientes nudos de acción:

Brian acaba de descubrir el lugar donde están los libaneses que han raptado a su hija.

Una vez allí se hace pasar por Jean Claude porque les enseña la tarjeta que éste le dio durante el primer punto de no retorno.

Una vez dentro, empieza a hablar con libaneses sobre las cuotas que tienen que pagar para que la policía haga la vista gorda con ellos. Una vez que se ha ganado la confianza de los albaneses hace hablar a uno de ellos, le reconoce la voz porque habló con él por teléfono anteriormente, empieza un tiroteo y una pelea con todos los albaneses, de la que Mills sale victorioso.

Tras la pelea empieza a buscar a su hija por las habitaciones, no la encuentra, pero de pronto encuentra a Amanda, la amiga de la hija que la acompañó a París.



-13-

La imagen muestra un momento del punto intermedio en el que el protagonista se defiende con una pistola.

#### **2.9.3.2.2 El segundo punto de no retorno**

Este punto dramático puede ser un poco contradictorio, ya que las historias principales y secundarias parece que se comienzan a cerrar pero, una vez más, alejamos al protagonista de sus objetivos y metas. Es el momento en el que parece que el protagonista no va a ganar y el instante donde parece que los antagonistas van a salir victoriosos tras todos los esfuerzos, humanos y psicológicos de los protagonistas.



Los guionistas aprovechan los sentimientos del público y del personaje para hacer creer que nunca alcanzará lo que tanto anhela.

Pero los protagonistas sacan fuerzas de flaqueza. A veces son sus acompañantes quienes le ayudan a rearmarse para poder hacer frente a este punto dramático. Es el momento en que deciden crear otro plan u otra forma para responder a la cuestión dramática planteada por el detonante.

Se puede confirmar que el segundo punto de no retorno es el punto dramático que cambia por última vez el momento de la historia. El guionista muestra una nueva complicación dentro de la historia. Con este último punto de no retorno se cierra de nuevo el telón para dar pie al desenlace final, en el más corto de los actos. Está ubicado en las tres cuartas partes del relato.

Pese que en el segundo punto de no retorno se comiencen a cerrar determinadas historias, debemos dejar todavía muchas preguntas sin contestar, de lo contrario el tercer acto estaría completamente vacío y sin ningún tipo de interés. El guionista deberá demostrar su destreza y habilidad para que haya pequeños giros dramáticos creíbles y a la vez conducir todo a un final sorprendente e imprevisto, insospechado.

Una complicación que puede tener este punto de no retorno es la inteligencia del espectador. Aunque demos a entender que los antagonistas están ganando, el espectador sabe que se aproxima el final pero que no es inminente, ya que por lo general son los protagonistas quienes salen victoriosos. Es cierto que los espectadores en ocasiones piden que sean los antagonistas quienes sean los victoriosos, pero cuando se cuenta un final de este tipo los propios espectadores no salen a gusto de la sala.

En el caso de que no exista este cuarto y penúltimo punto dramático del guión, acaba con un conflicto a medio a terminar. El público no estará contento porque no se cumplen todas las expectativas mostradas a lo largo de película. En este caso puede ser culpa del guionista por no cerrar los conflictos con la suficiente pericia y habilidad.

Un ejemplo de esta situación se puede ver en *Guerra Mundial Z* (*World War Z*, Marc Forster, 2013) en la cual el segundo punto de retorno no está localizado de forma muy clara y la historia se cierra de pronto, cuando el protagonista descubre cómo evitar que los zombis ataquen a los humanos. Sí que es cierto que antes de que

descubra el remedio hay una anagnórisis y una experiencia cercana a la muerte, con un accidente aéreo incluido, del cual los protagonistas salen victoriosos de una forma sorprendente, ya que mueren todos los tripulantes menos ellos dos.

Respecto al segundo punto de no retorno, al igual que el primero, no hay nada escrito. Suele consistir en una sucesión de nudos de acción que no favorecen al protagonista. Es el momento en el que parece que los buenos están perdiendo. Lo que sí que es verdad es que los guionistas suelen usar, entre los nudos de acción de este punto de no retorno, situaciones cercanas a la muerte o raptos. Un especialista en raptos es Shane Black, guionista de películas como *Arma letal* (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987); *Iron Man 3* (Shane Black, 2013). Otra película donde se puede ver un rapto es en *Le llaman Bohdi* (*Point Break*, Kathryn Bigelow, 1991), cuando el antagonista rapta a la novia de Utah, un agente del FBI que se ha tenido que infiltrar en una banda de surfers que se dedican a robar bancos.



-14-

La imagen pertenece al momento en el que Utah se da cuenta de que los antagonistas han raptado a su novia. En este caso, la banda de surfers se lo hace saber poniéndole un video.

En la forja del héroe, la salida de los infiernos es un nudo de acción claro del segundo punto de no retorno, suele ser el último nudo de acción, el que da comienzo al tercer y último acto.

Es el momento en el que el aspirante a héroe está más inestable y no cesa de dudar sobre sí mismo, su vocación y sobre sus metas. Su mentor ya no está presente para ayudarlo ante tal momento de dificultad, ha muerto o simplemente cree que debe acudir a otros lugares para hacer el bien. Los incidentes se aceleran y el héroe parece no reaccionar ante el movimiento de las fuerzas antagonistas, ya sea por temor a fracasar, por todas las dudas que le surgen, o por una experiencia muy cercana a la muerte. Puede ser un momento similar al rechazo de la llamada a la aventura, pero en el fondo es un temor mucho mayor porque al principio se podía imaginar qué tipos de contratiempos se iba a encontrar pero ahora los ha experimentado.

El héroe hace una breve pausa para reflexionar sobre su vocación heroica y superar la crisis. Es el momento de las conversaciones con los compañeros de viaje, en las que no falta el recuerdo nostálgico del sabio anciano (Sánchez-Escalonilla, 2001: 213-214).

Un claro ejemplo de momento de crisis podemos verlo en *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio*, cuando Tintín ha perdido los pergaminos y no sabe cómo seguir el rastro del señor Sacarín. Es su amigo, el capitán Haddock, quien le hace ver que no puede rendirse y que tiene que seguir adelante.



-15-

La imagen pertenece a la película de *Las aventuras Tintín: el secreto del Unicornio*. Se trata del momento en el que el protagonista piensa que los antagonistas les han ganado.

La elevación del infierno hacia el mundo real y a la vez la superación de sus heridas físicas, internas, o ambas, hacen que este personaje coja de nuevo las riendas de la historia, reaccione ante tal revés y ya no tenga dudas para finalizar su vocación a héroe y responder por fin a la pregunta dramática planteada en el detonante.

Por lo general esta etapa dentro de la forja del héroe la localizamos justo antes del tercer acto, cuando el protagonista reacciona ante el segundo punto de no retorno.

La salida del infierno y la curación de sus secuelas interiores provocan en el héroe la determinación firme de culminar la misión recibida al inicio de la forja. El protagonista se encuentra maduro para el sacrificio y por ese motivo, los guionistas suelen introducir esta fase de la forja del héroe al inicio del tercer acto del guión. En el relato ha surgido un penúltimo vuelco que a su vez hace circular la historia hacia el clímax final de la historia. A partir de esta decisión del personaje, la propulsión de la trama se catapultará e irá aumentando hasta que ésta concluya, que coincide con el quinto y último punto dramático. Una vez que el héroe ha superado sus dudas y es el tiempo de la última involucración en la trama, llega el momento de sacar fuerzas de donde no las hay y luchar por todo lo vivido, aprendido y deseado.

El segundo punto de no retorno en la mayoría de las películas policíacas, de aventuras, acción...es un movimiento de las fuerzas antagonistas. En otros géneros como comedias románticas, podría ser perfectamente la discusión más fuerte que tienen y acaban rompiendo la relación. Un ejemplo podría ser que el antagonista rapta a la chica, o matan al amigo del protagonista. Como comparativa podría ser un jaque al rey, no es el jaque mate final, pero el rey está en peligro, tiene que hacer frente a su oponente y reaccionar para que en el jaque final ganen sus fichas, no las del oponente.

En *Venganza*, el segundo punto de giro tiene lugar entre la hora 01:06:12 y la hora 01:22:54 y está formado por los siguientes nudos de acción:

Jean Claude vuelve a su casa. De pronto se encuentra que está Brian con su mujer, parece ser que Mills ha ido a visitarlos.

Brian comienza a hablar con Jean Claude y le hace entender que sabe que hay mucha gente involucrada alrededor de todo el asunto de la trata de blancas. Ambos comienzan a discutir. Jean Claude amenaza a su amigo con una pistola, pero el cargador está vacío. Mills le dice a Jean Claude que le dé información de una persona,

pero éste se niega. Brian dispara en el brazo a la mujer de Jean Claude, de esta manera el policía francés entra en razón.

Jean Claude busca información sobre el sospechoso en su ordenador. Brian pide disculpas a Jean Claude y lo golpea en la cabeza, dejándolo inconsciente.

Mills llega a casa del sospechoso, donde hay una fiesta. Consigue entrar con un carnet falso. Comienza a pasear por la casa y mira con reserva a unas personas que van entrando en una zona determinada de la casa.

Una vez en su interior, ve a una persona con una lista de invitados especiales. Brian le dice que mire su nombre en la lista, pero evidentemente no está. Se lo pide de nuevo, y en un despiste coge su pistola y lo mete dentro de un ascensor.

Dentro del ascensor, Brian le golpea y lo deja inconsciente. El ascensor llega al piso y Mills coge el cuerpo y lo esconde en una habitación pequeña.

El protagonista comienza a buscar la zona donde es posible que se esté llevando a cabo la trata de blancas, cuando aparece un camarero.

Brian se hace pasar por el camarero que debe hacer entrega de una botella de Champan. Llega a la zona donde se realiza la venta de las chicas raptadas y se topa con una persona en la puerta. Mills lo golpea y lo deja inconsciente.

Mills entra en la habitación y observa cómo están vendiendo a las chicas raptadas. De pronto aparece su hija. El protagonista amenaza a uno de los compradores para que puje por ella. El comprador se hace con la chica y Brian lo saca de la habitación, pero en ese momento es golpeado y se queda inconsciente.

Brian está atado a una tubería delante de los que organizan toda la venta. Intenta convencer a los antagonistas para que dejen ir a la chica, pero no lo permiten. El jefe de la organización vuelve a la fiesta, Mills está rodeado.

De pronto consigue romper la tubería, golpea a uno de los que le tienen rodeado. Mills se ve involucrado en una pelea, la cual gana. Brian va a buscar al jefe de toda la organización al cual amenaza con una pistola para que le diga dónde se han llevado a su hija. El jefe se lo dice pero Brian lo mata.



-16-

La imagen refleja uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, el momento en el que Mills está inconsciente.

### **2.9.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS EN EL TERCER ACTO**

Una vez expuesto el segundo punto de no retorno, el guionista se enfrenta al tercer, último y más corto de los actos dentro de la historia: el desenlace. Ya han aparecido cuatro puntos dramáticos. El escritor del guión ha superado el planteamiento y un segundo acto muy largo, por lo que en cuanto a duración se refiere, no debe suponer mucha dificultad dentro de la escritura, ya que se trata del acto más corto.

El segundo punto de no retorno, al dar pie al tercer acto, debemos tener en cuenta que las historias se irán cerrando, pero a la vez es un acto lleno de tensión dramática que se verá acelerada ante la inminente llegada del último punto dramático, el clímax. El protagonista empieza a gastar sus últimos cartuchos ante la angustia de no poder alcanzar sus metas.

#### **2.9.3.3.1 Clímax final, el todo o la nada**

Dentro del mundo del guión cinematográfico, el clímax es el momento con mayor tensión dramática que a su vez coincide con el desenlace final. Suele tener lugar dentro del guión hacia las últimas diez páginas de éste. En la mayoría de los casos, en los clímax finales nos encontramos con la respuesta dramática propuesta a lo largo del guión en lugares como el detonante o el segundo punto de no retorno. Por lo tanto,

para localizarlo correctamente, debe estar siempre antes de la escena final de la película, la cual se usa para cerrar flecos sueltos. El clímax siempre debe satisfacer todas las expectativas de los espectadores, de lo contrario no habrá servido de nada todo el esfuerzo realizado.

El tercer acto es el momento en el que el protagonista hace frente a los últimos contratiempos y por fin se da pie a la lucha final que le hemos ido prometiendo al espectador. Evidentemente, los contratiempos que tienen lugar en este último acto, deben ser superiores a los anteriores mostrados durante el acto de desarrollo de la historia.

El clímax, al tratarse de un punto dramático, nunca debe llegar de forma casual, repentina, debe haber sido anticipado a la vez que se ha ido aumentando la tensión dramática durante una sucesión de escenas y sus respectivos nudos de acción. Además debe tener un tempo rápido. Realmente el tempo acelerado es por una simple razón: debemos comprimir mucha información e intensidad dramática en muy poco espacio de tiempo.

Al igual que los anteriores puntos dramáticos, el clímax no es un contratiempo o una herramienta cualquiera para pulir nuestro guión, es el momento en que se gana o se pierde. El *alfa* sería el comienzo y la omega el clímax final dentro de la narración. El clímax debe ser real, lógico, pero al mismo tiempo imprevisible. Debemos sorprender por última vez acerca de dónde tendrá lugar ese clímax.

El clímax puede ser el clásico enfrentamiento entre los antagonistas y los protagonistas, la pelea o batalla final, un punto dramático muy típico en películas del oeste, policiacas, de acción... Por muy irónico que parezca el clímax final puede ser un punto dramático completamente esperado por el espectador. Pero de nuevo el guionista jugará con una baza a favor, el espectador no sabrá ni dónde ni cómo será ese conflicto final.

En el caso de que sea un enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista, éste ha de ser lo más real posible. Debemos hacer lo posible para que parezca que el protagonista nunca tendrá fácil el desenlace del enfrentamiento con el antagonista. En el caso de que el antagonista no tenga una fuerza física superior, debemos hacer lo

posible para que tenga algo por encima del protagonista, como es el caso de inteligencia o algún tipo de artimaña, con el fin de que el enfrentamiento tenga lógica y parezca que va a ganar al protagonista. En el caso de que el enfrentamiento físico no esté igualado, habrá que utilizar otros utensilios, como los esbirros que acompañan al antagonista.

En *Misión imposible III* (*Mission: Impossible III*, J.J. Abrams, 2006) el antagonista no tiene una fuerza física superior a Ethan, pero usa unos dispositivos explosivos que introduce en el cuerpo de sus víctimas. El clímax comienza con el enfrentamiento de los dos personajes, cuando Ethan mata al antagonista, el clímax sigue creciendo porque tiene un chip dentro de su cerebro que explotará y lo matará. El espía hará lo posible para que el chip no explote.

En este caso el clímax comienza con el enfrentamiento del protagonista y el antagonista, pero los guionistas, conscientes de que tiene mayor fuerza física que el antagonista, deciden mostrar primero el enfrentamiento para después dar mayor fuerza dramática en el clímax. El antagonista no tenía prácticamente posibilidades de ganar, pero se aumentando el dramatismo con la posible muerte del espía ya que tiene un chip implantado.

Podríamos afirmar el clímax es el nudo de acción que nos obliga a cerrar la trama, es el último enfrentamiento entre los buenos y los malos y puede terminar de forma benévola, perjudicial o ambiguo. Esto dependerá de cómo ha empezado el tercer acto. Si es a favor de los protagonistas, tendrá un final desfavorable, y si es al revés, será un clímax favorable.

Aunque estemos ante un acto más corto de lo normal no significa que esté todo el trabajo hecho, debemos preguntarnos en qué momento y en qué estado están todas las expectativas, historias, arcos de personaje...

En la forja del héroe, clímax y prueba suprema deben coincidir. Ambos están ubicados en el desenlace final. Junto con el protagonista, el guionista debe hacer un último esfuerzo para mostrar el momento de mayor intensidad dramática de la historia. Es el momento de mayor peligro al que se enfrente el protagonista, incluso mayor que el de los puntos dramáticos sufridos anteriormente y debe hacer todo lo posible para conseguir su objetivo. Si el clímax es favorable, el protagonista puede superar todas las experiencias cercanas a la muerte sobradamente.



El clímax puede ser el momento en el que el héroe “resucita”, una vez que ha recibido un gran revés físico y psicológico. La resurrección del héroe puede ser literal, el protagonista parece que ha muerto pero por algún motivo vuelve a la vida, o no tan literal, cuando el personaje parece que no tiene más fuerzas, consigue hacer el último esfuerzo y así sacar fuerzas de donde pensábamos que ya no había. Independientemente se alza un nuevo héroe lleno de fuerzas y energías, para conseguir de una vez por todas su objetivo.

Un claro ejemplo son películas como *Mátrix* (Andy y Lana Wachowski, 1998) o *Terminator 2, el juicio final* (Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991). El T-800 ha recibido un revés físico por parte del antagonista, el T-1000. Cuando el antagonista está a punto de cumplir su objetivo, matar a John y a Sarah Connor, el protagonista resucita y consigue matarlo. En el caso de *Mátrix*, Neo ha recibido una ráfaga de disparos y parece ser que no es el elegido. Trinity, personaje femenino, habla con él y le cuenta que el oráculo le dijo que se enamoraría del elegido, Neo. El beso, sin duda, es una influencia de los cuentos infantiles, como el de *Blancanieves* o *La Bella durmiente*.

En las comedias románticas, el clímax final es el momento en el que el chico reconquista a la chica, cuando ésta está a punto de irse o cambiar de vida completamente.

Hay muchas películas que están escritas a partir de un buen clímax, como por ejemplo, *Argo* (Ben Affleck, 2012), o *El cuerpo* (Oriol Paulo, 2012). Ambas películas tienen un gran clímax final. El clímax de la primera consiste en el modo en que un grupo de diplomáticos intenta huir de Teherán: haciéndose pasar por un equipo de filmación. El momento en el que todos los diplomáticos están a punto de subir al avión, los policías de aduanas sospechan de ellos e intentan verificar si realmente son un equipo de filmación. En el caso de la película *El cuerpo*, el clímax final es el momento en el que se aclaran todos los enredos que ha habido a lo largo de la película y quién está alrededor de todo lo sucedido.

El clímax final es el clásico enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. En el caso de *Venganza* se trata de un enfrentamiento entre Brian y la persona a la que obligó a comprar a su hija. Mills vence en la pelea cuerpo a cuerpo. En este caso, el clímax se extiende un poco más porque cuando el protagonista va a buscar a su hija se

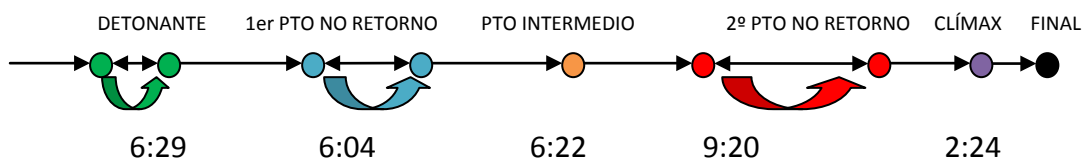
encuentra con que el comprador la tiene agarrada y amenazada con un cuchillo. Brian no se lo piensa dos veces y lo mata de un disparo en la cabeza.



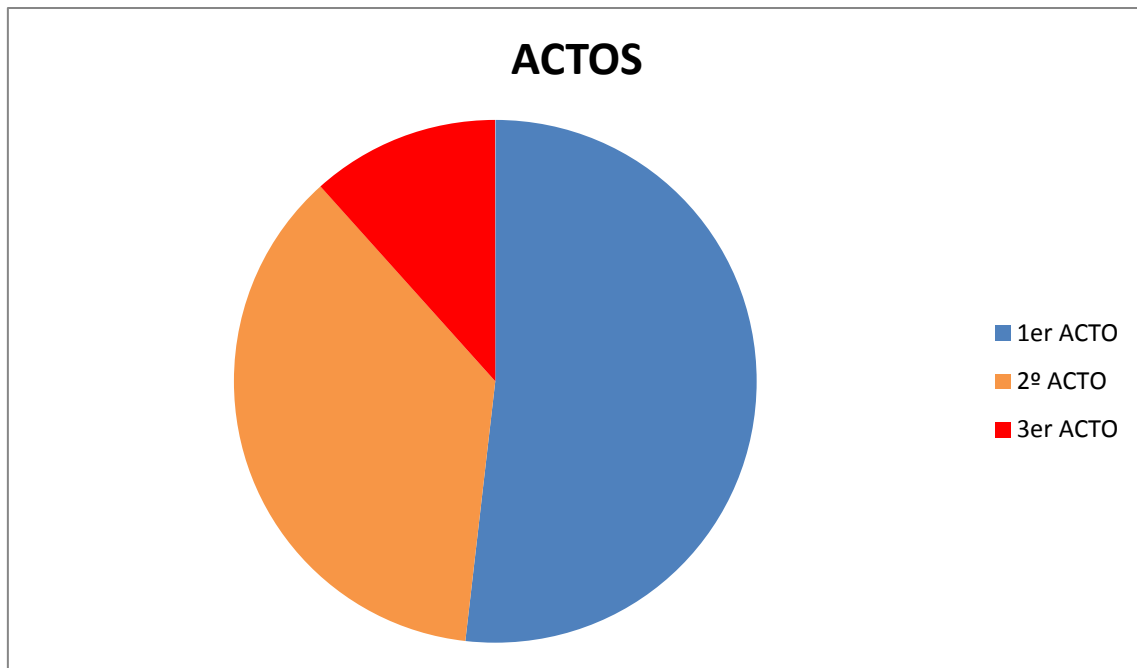
-17-

La imagen corresponde al momento final del clímax, cuando Mills está a punto de disparar. El clímax dura desde la hora 01:20:30 hasta la hora 01:22:54.

Por lo tanto los puntos dramáticos de la película *Venganza* durarían y estarían situados de la siguiente manera:



La división de actos sería claramente en tres actos independientes de la siguiente manera: el primer acto, desde el comienzo hasta que empieza la investigación; el segundo acto, desde el inicio de ésta hasta que consigue saber hacia dónde se llevan a su hija; el tercer acto, desde ésta última información hasta el final de la película.



Además de los cinco puntos dramáticos de los que hemos hablado, a día de hoy se está comenzando a hablar de dos puntos dramáticos más, que son la primera y la segunda escalada. El primero estaría entre el primer punto de no retorno y el punto intermedio; el segundo estaría entre el punto intermedio y el segundo punto de no retorno.

La primera escalada es la nueva situación en la que el protagonista ha quedado encerrado en el primer acto, le plantea nuevas dificultades y retos, que culminan en un punto emocionalmente intenso. Tras el primer altibajo, el protagonista reformula su estrategia para intentar resolver el problema y escalar hacia su objetivo (Jiménez, 2012: 39).

La segunda escalada sería la consecuencia del punto intermedio que básicamente es la reacción del protagonista ante esta situación, el protagonista necesita redescubrirse e intentar de nuevo la forma de alcanzar su objetivo.

Ambos puntos dramáticos son básicamente reacciones ante trabas o ante el punto que divide el segundo acto; aunque no son reacciones tan importantes como los dos puntos de no retorno, sí que sería interesante abrir una línea de investigación en el futuro.

Pero no basta sólo con dominar los puntos dramáticos para escribir un buen guión. Debemos tener en cuenta distintos utensilios que suele haber en los tres actos.

## 2.9.4 HERRAMIENTAS EN LOS ACTOS

### 2.9.4.1 Acto primero

#### 2.9.4.1.1 Primera escena del guión

Aparte de los puntos dramáticos hay diferentes herramientas y momentos que deben aparecer en todo guión que se precie. Uno de ellos es la escena inicial, es decir los primeros nudos de acción que el guionista muestra al espectador. En muchas ocasiones es una escena o una secuencia que tiene su propia introducción, desarrollo y desenlace. Los guionistas deben pulir esta escena de una forma muy elaborada y además es un momento muy valioso porque a partir de éste, deben llamar la atención del espectador.

La escena inicial suele servir como introducción a la historia, por lo que se empezará a desarrollar a partir de este nudo de acción. En otras ocasiones se utilizarán prólogos, que suelen ser nudos de acción independientes a la historia, o con un *in media res*.

Syd Field recomienda construir lo que denomina historia preliminar, que ayuda a entrar en el guión generando una fuerte tensión dramática de inmediato. ¿Qué le ocurre a su persona un día, una semana o una hora antes de que comience la historia? (Field, 1994: 82)

En *Mystic River* (Clint Eastwood, 2003) comienza con una escena muy dura en la cual unos niños están jugando al jockey cuando de pronto uno de ellos es raptado y sometido a abusos sexuales por parte de dos hombres. El chico consigue huir pero la relación entre los tres amigos nunca volverá a ser la misma. Tras el dramatismo de este inicio y un largo periodo de tiempo, los tres chicos vuelven a reencontrarse cuando la hija de uno de ellos ha sido asesinada. Ahora los tres niños son adultos. Al que le han matado a la hija busca desesperadamente al asesino, otro es policía y tiene que investigar el caso, y el que recibió abusos sexuales es un padre de familia atormentado por lo sucedido en el pasado.



-18-

La imagen corresponde a la película *Mystic River*, al momento en el que raptan a uno de niños que están jugando en la calle.

La película *Le llaman Bohdi* (*Point Break*, Kathryn Bigelow, 1991) comienza con un montaje paralelo. Por un lado se ve unos surferos cogiendo unas olas enormes y por otro lado se ve a un policía practicando, bajo la lluvia, en el campo de tiro. La película trata sobre como un policía que intentará infiltrarse en una banda de surferos que se dedica a robar bancos para poder ir a surfear durante todo el año.



-19-

La imagen corresponde a la película *Le llaman Bohdi*. En el inicio se puede ver al antagonista surfear. El espectador sabe que el argumento tendrá relación con este deporte.

Otras películas como *Objetivo: la Casablanca* (*Olympus Has Fallen*, Antoine Fuqua, 2012) comienzan con acciones pasadas. En este caso la primera escena es una pelea de boxeo entre el presidente de los Estados Unidos y el mejor de sus guardaespaldas, Mike Banning. Tras este combate se puede ver un accidente de coche en el que Mike sólo consigue salvar al presidente y a su hijo y no puede evitar la muerte de la primera dama. Una vez finalizada esta secuencia inicial, se puede ver que Banning ha dejado el trabajo de campo y ahora se dedica a asuntos de despacho.



-20-

La imagen muestra el momento en el que la mujer del presidente está a punto de morir en la secuencia inicial de la película *Objetivo: La Casablanca*.

Otros inicios son mediante un *In media res*. Es cuando el guionista decide mostrar en la primera escena un nudo de acción con mucho dramatismo. El espectador está confuso, pues no sabe a qué situación pertenece, por lo que se preguntará cuándo llegará este momento. Suelen coincidir con los puntos dramáticos de la película, ya sea un nudo de acción del segundo punto de no retorno o el clímax final.

*Operación reno* (*Reindeer Games*, John Frankenheimer, 2005) comienza con un plano en el que se ve un cuerpo disfrazado de Papa Noel entre la nieve.



-21-

La imagen corresponde a la película *Operación reno*, en la que se puede ver una persona disfrazada de Papa Noel muerta.

*Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) comienza cuando uno de los personajes es encontrado por unos soldados en la orilla de la playa. En ambas películas los espectadores se harán preguntas como: ¿A quién pertenece el cuerpo disfrazado?, ¿quién es el personaje que ha llegado a la orilla de la playa?, ¿cómo ha llegado hasta allí? Hasta el final de ambas películas el espectador no hallará las respuestas.



-22-

La imagen pertenece a la película *Origen*, justo al momento en el que el protagonista es encontrado en la orilla de una playa completamente agotado.



Sin embargo, hay otras películas como *United* (James Strong, 2011) que hacen uso del *In media res* en una de las complicaciones que surgen en el segundo acto; en este caso es el accidente aéreo que tuvo el equipo. La escena inicial muestra un paisaje nevado donde se puede ver: sangre, cartas de una baraja, unos cinturones de seguridad y dos personas sentadas en un asiento de avión.



-23-

La imagen pertenece a la película *United*, sin duda alguna, el plano más dramático de la primera escena: dos personas sentadas en dos asientos en medio de la nieve.

La escena inicial también puede coincidir con los títulos de crédito que pueden ser intercalados o simplemente coincidir con las imágenes que se están mostrando. En la película *Cuestión de honor* (*Pride and Glory*, Gavin O'Connor, 2008) podemos observar este tipo de escena inicial que además tiene una cosa de particular, y es que los personajes ignoran el conflicto que les espera. La escena inicial de la película comienza con el clímax final de un partido de fútbol americano jugado por policías, además los espectadores son también agentes de la ley o gente relacionada con ellos, familias, amigos... Cuando termina el partido se dan cuenta de que ha habido un asesinato, los protagonistas ignoraban el hecho mientras veían el partido.





-24-

La imagen muestra el momento en el que uno de policías de la película *Cuestión de honor*, se da cuenta del trágico asesinato.

Independientemente del inicio que pretendamos utilizar en nuestra historia, la escena inicial debe contener el *ADN* de la historia y por lo tanto de todo el guión. Comparamos con el *ADN*, porque tiene una información fundamental de cada persona, la escena inicial es igual hasta el punto de mostrar ante que género estamos. El *ADN* mostrará incluso la estética de la película.

En otras tantas ocasiones, podremos usar la escena inicial para mostrar los conflictos, motivaciones o metas de los personajes que querrán alcanzar a lo largo de la película, pero no siempre estamos ante este ejemplo.

Respecto al tono estético de la película, aprovecharan tanto guionista como director para mostrarlo. Deben aprovechar los primeros nudos de acción para unir trama y herramientas como el espacio, color, tono, forma... Además, el guionista debe tener en cuenta que ha de ser una escena con gancho, con nudos de acciones muy bien elaborados y que no se centre en una conversación, la acción inicial resulta mucho más atrayente que la información mediante diálogos.

Sin embargo, Pablo Alvort (2002) afirma que hay tres formas de empezar la escena inicial dependiendo de cómo revelemos información: misterio, exposición y acción.

Misterio: El espectador no sabe a la perfección lo que está sucediendo, el guionista aprovecha esta escena para desubicar al público, suelen mostrarse cosas ilógicas. Supongamos que una persona llega a su casa a altas horas de la madrugada, abre la puerta y pocos segundos más tarde sorprendentemente explota la casa en mil pedazos. De pronto se ve a alguien que se va corriendo en un coche donde se refleja el fuego. El público no sabe lo que ha pasado, hemos conseguido introducir la película con la muerte de una persona y con un sospechoso que se va huyendo, hemos logrado comenzar con misterio.

Podríamos hacer una situación similar pero introduciendo otro elemento. En este caso, la persona que ha hecho detonar la bomba aparecerá antes. Imaginemos que la película comienza con una persona saliendo de una casa que aparentemente es suya, cierra la puerta, se mete en un coche y espera dentro de éste, abre la guantera y coge un detonador. Mientras está esperando ve a alguien que abre la puerta de la casa, espera a que entre y, segundos más tarde, explota la casa. Quitamos el elemento de misterio y el de sorpresa para comenzar la escena inicial con una situación dramática. Por lo tanto, nos encontraríamos con una exposición de la información.

La última opción sería dejar ver un ajuste de cuentas que justificaría la explosión.

Sin embargo, bajo nuestro punto de vista, con el fin de conseguir un mayor misterio, lo mejor sería que la casa explotara de manera sorprendente en el momento en que el personaje entra en la casa, sin ningún nudo de acción anterior que pudiera advertir al público.

Otra buena manera y bajo nuestro punto de vista la mejor, es haciendo uso de un prólogo. Sin duda alguna es otra de las grandes influencias del teatro clásico en el mundo del cine. El prólogo consigue demostrar ante qué tipo de película se encuentra el espectador, además de anticipar personajes, comenzar con tramas o subtramas y acercarse al detonante de la película. Gracias a los prólogos, no es necesario pararse a presentar personajes, sus características, ni detenerse en detalles de subtramas, a lo largo del primer acto, ya que lo haremos en el propio prólogo.

En las sitcom americanas suelen empezar con un chiste antes de los títulos y de paso aprovechar e introducir el argumento del capítulo. Una de las series que marcó en los años noventa, *Seinfeld* (Jerry Seinfeld, Larry David, 1989-1998), introducía el

capítulo con un monólogo ya que el personaje principal es humorista tanto en la vida real como en la serie.

Nos gustaría diferenciar distintos tipos de prólogos:

- A. **Prólogo con voz en over:** Se hace uso de la voz en over y a su vez se hace un encadenado de imágenes poniendo en situación al personaje. En *Arma fatal* (*Hot Fuzz*, Edgar Wright, 2007) se hace uso de este tipo de prólogo, pero se lleva haciendo prácticamente desde los inicios del cine sonoro.
- B. **Prólogo clásico:** Muy utilizado en la saga *Star Wars*, el espectador ve letras que se van moviendo y va leyendo lo que sucede antes de la historia.



-25-

La imagen corresponde al episodio cuarto de la saga *Star Wars*.

- C. **Prólogo de Misiones:** El guionista opta por contar una historia anterior a la del protagonista. Se da con frecuencia en películas de aventuras como *Indiana Jones* y de espías como *007* o *Mentiras arriesgadas* (*True Lies*, James Cameron, 1993). Dentro de este clímax podemos diferenciar otro tipo de prólogo, cuando se cuenta una de las historias durante el desenlace de la película, como es el caso de *Misión imposible* (*Mission Impossible*, Brian de Palma, 1996). Sin duda alguna los hermanos Nolan le dieron un vuelta de tuerca a este tipo de prólogo porque en las películas *El caballero oscuro* y *El caballero oscuro: la leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2013) introducen la película con una aventura de los antagonistas. En la segunda entrega se ve cómo el

Joker atraca un banco y en la tercera cómo Bane se escapa de un avión y consigue estrellarlo.

**D. Prólogo preventivo:** Sirve simplemente como introducción de la historia, y para advertir futuros conflictos en la película. En el caso de *Zombies party*, los guionistas optaron por mostrar la vida del protagonista: Se pasa el día en su pub favorito bebiendo y, sin motivación alguna, su novia no quiere seguir por ese camino y le deja las cosas claras en el prólogo.

Una vez que ha tenido fin la escena inicial, ya sea un prólogo un In media res o una escena para mostrar al espectador el género y tono de la película, el guionista no debe bajar la guardia y tiene que seguir enganchando al espectador. Podemos hacerlo de distintas maneras y nos gustaría destacarlo de la siguiente manera:

**A. Poner escenas de distintas subtramas que tengan sus respectivos detonantes hasta llegar al detonante de la trama principal**

Tras el prólogo, en *El caballero oscuro*, surgen distintos detonantes en las historias secundarias: en Gotham City hay mucha gente que quiere imitar a Batman y lo único que consiguen es complicarle su camino. El fiscal del distrito, Harvey Dent, está luchando contra la mafia en los jurados además de estar saliendo con Rachel Dawes, amiga de la infancia de Bruce y ex novia de éste. El comisario Gordon se da cuenta de que hay agentes corruptos dentro de su departamento, la información se la da Harvey. Bruce no puede compaginar su vida nocturna como Batman con el trabajo en las industrias Wayne. Además uno de los empleados sospecha de Bruce y de la forma de llevar la empresa.

**B. Comenzar con subtramas hasta llegar al detonante y luego centrarse en la trama principal**

Hay películas como *Venganza* que comienzan con subtramas secundarias. En este caso, Brian Mills es un padre de familia separado de su mujer que por culpa de su ex trabajo no ha podido estar con su hija todo el tiempo que él hubiera querido; ha tenido que dejar su puesto de agente en la CIA para estar más cerca de su familia, además no tiene buena relación con el nuevo marido de su mujer y tiene que aceptar pequeños trabajos de sus ex compañeros de la CIA, como hacer de guardaespaldas de una estrella del pop, para ganar un dinero extra. Los guionistas deciden comenzar con las subtramas para luego centrarse en la trama principal, rescatar a su hija y, una vez

que haya conseguido el objetivo y superado el clímax final, cerrar las subtramas en las escenas finales.

### **C. Comenzar directamente con la trama**

Hay películas como es el caso de *Rambo: acorralado 2* (*Rambo: First Blood Part II*, George Pan Cosmatos, 1985) o *La jungla de cristal 3: la venganza* (*Die Hard with a Vengeance*, John McTiernan, 1995) en las que desde el primer nudo de acción comienza la trama con el fin de poder enganchar al espectador desde el principio. Suelen ser películas que no quieren perder tiempo en detalles minuciosos o que no pretenden ralentizar la historia, sino todo lo contrario, acelerar el ritmo desde los créditos iniciales. En el caso de *Rambo*, comienza con una nueva misión y en el caso de *La jungla de cristal*, con una explosión en la ciudad.

### **D. Comienzo con un argumento distinto al conflicto y desarrollo de la historia**

Se debe tener mucho cuidado con este tipo de comienzo, ya que si se cambia el argumento ha de hacer de forma creíble, que convenza al público, no puede ser por mero capricho del guionista. Veamos tres ejemplos distintos.

*Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987). En un principio se trata de una misión de un grupo de soldados de fortuna para rescatar a unos pilotos que han sido capturados por un grupo de guerrilleros. La misión es un éxito rotundo pero en el viaje de vuelta a casa se verán amenazados por un ser misterioso e invisible que irá dando caza uno a uno.

*Abierto hasta el amanecer* (*From Dusk Till Dawn*, Robert Rodríguez, 1995). La historia comienza con la huida de dos personajes que deciden raptar a una familia para poder pasar los controles de la frontera. Una vez que los han superado optan por pasar la noche en un local nocturno antes de encontrarse con su contacto en México. Una vez dentro del local los empleados y las bailarinas se convierten en vampiros que intentarán matarlos a todos. Lo que comienza como una película con una escapada de la ley termina siendo una trama sobre la supervivencia.

*Regreso al futuro 2* (*Back to the future*, Robert Zemeckis, 1989). En este caso parece que la película va a tratar sobre el modo de evitar que metan en la cárcel a los hijos del protagonista, pero se convierte en una película en la que los dos protagonistas cambian de nuevo el presente y tienen que viajar al pasado para solucionarlo.

Este tipo de técnica puede llamarse también *Mcguffin* narrativo.

El guionista debe localizar en el guión la página donde el espectador pueda identificar sobre lo que trata la película. Es muy extraño que a lo largo de las diez primeras páginas el espectador no sepa todavía sobre qué trata la película (Martin Flinn, 1999: 144).

#### **2.9.4.1.2 EL CAMINO DESDE EL DETONANTE AL PRIMER PUNTO DE NO RETORNO**

Una vez que el detonante ha arrancado la historia y propuesto la cuestión dramática, la proposición por parte del guionista se ha aclarado y da lugar a una pequeña división del primer acto, pero no tan perfecta como la división de actos que hemos observado por los puntos de no retorno. Esta división, a su vez, da lugar a dos segmentos la proposición y el avance del primer acto. El detonante propone un dilema y el protagonista reacciona ante éste.

Tras la introducción comienza a desarrollarse la colisión dentro de la historia. La meta del personaje debe ser complicada de alcanzar, porque el guionista siempre quiere contar una historia que enganche al público. Es precisamente ese motivo por el que el segundo acto es el momento en el que el protagonista debe poner todos los medios posibles para resolver el conflicto de la historia pero el guionista usará trabas para alejarlo de su objetivo. Sin colisión no habría ningún tipo de historia.

#### **2.9.4.1.3 Primer acto como planteamiento**

En el momento en que elegimos crear un detonante de situación, el primer acto se puede convertir en un solo bloque dramático, unos cuarenta minutos llenos de personajes que aportan información pero no tienen una meta clara. Debemos ser hábiles e inteligentes a la hora de crear este detonante, ya que es prácticamente un acto entero donde los protagonistas no reaccionan ante nada. Todo lo sucedido en este acto dará lugar al primer punto de no retorno.

Lo que la autora Linda Seger (2011) llama denomina de situación es aquel detonante en el que durante el primer acto los protagonistas deambulan, toman decisiones, actúan según los nudos de acción de la historia pero realmente no tienen una meta concreta. Durante casi todo el primer acto se presentan personajes y situaciones diversas. Reaccionan siempre ante los acontecimientos que les rodean pero realmente no se ven afectados con un acontecimiento determinado. El detonante de situación puede estar o no unido al primer punto de no retorno.

## **2.9.4.2 ACTO SEGUNDO**

### **2.9.4.2.1 Aumentar la tensión y el dramatismo**

Estamos en el segundo acto; el primer acto introductorio ha llegado a su fin; sabemos de qué tratará la película gracias a la escena inicial, el personaje principal ha tenido un desequilibrio en su vida a consecuencia del detonante, ante el cual ha reaccionado. Su vida da otro giro gracias al primer punto de no retorno cuando se reafirma en su participación dentro de la historia. Además, seguramente el guionista ha comenzado a introducir tramas secundarias. Todavía queda un gran recorrido, dos tercios de película.

Para que no decaiga el dramatismo de la historia, los guionistas deben colmar de interés todo tipo de tramas, además de desarrollar los personajes y el conflicto, e ir aumentando la intensidad dramática escena a escena, siempre sin hacer perder el interés del público.

Todos los problemas que tengan lugar durante el segundo acto del guión, deben estar relacionados de forma directa con el conflicto dramático, nunca debemos proponer conflictos o problemas que no estén relacionados con la historia. A su vez, deben ser inesperados para el protagonista y, por lo tanto, para el espectador.

Podemos afirmar que el segundo acto es una continua sucesión de impedimentos que pone el guionista al protagonista de la historia. Cada uno de estos impedimentos debe ser superior al otro, de esta manera parecerá que el protagonista nunca alcanzará su objetivo. El protagonista tendrá que hacer frente a todos los contratiempos poniendo todo tipo de esfuerzo físico y psicológico para poder superarlos. Aunque sea una buena manera de desarrollar el segundo acto, nunca debemos excedernos en lo que a contratiempos se refiere, porque se puede volver algo muy monótono.

### **2.9.4.2.2 El revés físico, alejar el objeto o meta ansiado**

Tras haber superado alguna de las trabas en el camino, podemos hacer creer al protagonista -y por lo tanto al público-, que el objeto que tanto desea está cerca de él o que incluso lo posee, parece que el final es inminente, pero en realidad no es así. Por

algún motivo u otro, el objeto se aleja del protagonista y éste recibe un golpe dramático, que en ocasiones puede ser literal. Cuando el guionista utiliza este utensilio del segundo acto, nos encontramos ante un revés, ya sea físico, mental o ambos.

Podemos aplicar la misma estrategia cuando un personaje quiere alcanzar una meta y no un objeto. Haremos creer que el chico ha conseguido a la chica para después darnos cuenta de que no es así, su ex novio ha aparecido de nuevo en escena pero ella se decanta por el antagonista.

El revés físico puede estar situado entre el primer punto de no retorno y el punto intermedio, o entre el punto intermedio y el segundo punto de no retorno.

En películas como *En busca del arca perdida* o *Misión imposible III*, sucede este tipo de revés. En la primera podemos verlo dos veces, una antes del punto intermedio y otra después. La primera de ellas es cuando descubre en qué cámara está el *Arca perdida*, y cuando se la va a llevar aparecen los alemanes y se la llevan. Además encierran al protagonista con la chica en la cámara. En este caso, además de estar antes del punto intermedio, da pie a este punto dramático de la historia. El segundo ejemplo de revés es el momento en que Indiana Jones se hace de nuevo con el *Arca perdida*, consigue un contacto que le ayude a llevarla en barco, pero de pronto aparecen los alemanes con un submarino e interceptan el vehículo marítimo donde están los protagonistas y se hacen con el *Arca*. En este caso es un nudo de acción del segundo punto de no retorno.

Evidentemente no es un contratiempo más, ya que en este caso el guionista ubica al personaje ante su meta para después arrancársela de cuajo. Evidentemente estamos ante una herramienta que no es obligatoria usar, que se puede repetir, que tiene un gran poder dramático y a la vez no afecta ni a la estructura de la historia ni a los puntos dramáticos.

Linda Seger (2011) dice que al igual que los contratiempos de la historia la hacen progresar, los reveses dan también fuerza dramática porque el protagonista debe tomar nuevas decisiones. Observa que, así como una barrera hace progresar la historia, los reveses van forzando a tomar nuevas decisiones.



El segundo ejemplo nombrado anteriormente es *Misión Imposible III*. En este caso, Ethan Hunt quiere hacerse con un objeto llamado *pata de conejo*, consigue hacerse con él y capturar al antagonista que quería venderlo, pero cuando llega a su ciudad a entregar al antagonista y el objeto a la agencia *FMI*, sus esbirros consiguen rescatarlo y hacerse recuperar el objeto. En este caso, es el punto intermedio de la película.

#### **2.9.4.2.3 Obstáculos y contraintenciones: las barreras**

Imaginemos que una vez finalizado el primer acto, el personaje consigue la meta que tanto está ansía. El público no quedaría satisfecho con esta resolución tan rápida del conflicto, que realmente sería en el clímax final de la película. Debemos usar todo tipo de contratiempos para alejar al protagonista de sus sueños y a la vez hacer ver al espectador que el viaje será muy difícil. Los guionistas deben ser inteligentes y mostrar complicaciones cada vez mayores, donde el protagonista se vea en peligro e incluso se vaya alejando poco a poco de su meta interior. Se debe mostrar un protagonista obsesionado con su objetivo primordial y dar a entender que no lo conseguirá. Aunque el público sabe que por lo habitual suele conseguirlo, estas trampas que ponen los guionistas al protagonista hacen dudar al espectador de si vamos a encontrarnos con un final feliz o no.

Los obstáculos son impedimentos que se encuentra nuestro protagonista a lo largo de la historia. En ocasiones son completamente inconscientes, pero aun así se verá afectados por ellas. En otras ocasiones son los protagonistas quienes las buscan.

Los antagonistas serán quienes hagan uso de las *contraintenciones* para que el protagonista se aleje de su meta. Se suelen ver ante todo en el segundo acto, aunque últimamente también se pueden encontrar en el primero. De cualquier manera, ante todo se usarán en el acto medio de la película. Son las típicas trampas que van poniendo los antagonistas a los protagonistas.

En la película *El retorno del jedi*, cuando los protagonistas se disponen a atacar la estrella de la muerte, se dan cuenta de que es una trampa de los antagonistas porque conscientes de que el escudo de *La estrella de la muerte* sigue activo, han decidido colocar en un lugar estratégico su flota espacial. Los protagonistas no pueden atacar la nave enemiga y deciden alejarse a una zona determinada del espacio hasta

que puedan atacar a *la estrella de la muerte*, pero los antagonistas están ubicados con su flota espacial en dicha zona. Tras este contratiempo se da pie a una batalla espacial entre la flota de los rebeldes y el imperio.



-26-

La imagen muestra el momento en el que el almirante Ackbar, se da cuenta de que los protagonistas han caído en una trampa del ejército del imperio.

Los obstáculos y contraintenciones son barreras, peripecias que convierten los nudos de acción en piezas dramáticas al servicio de la estrategia emocional del guionista. Como todo recurso de interés, su eficacia dependerá directamente de la intensidad con que afecte a la cuestión dramática (Sánchez-Escalonilla, 2002: 204).

Las complicaciones son obstáculos que crea el protagonista de forma consciente o inconsciente. Es un recurso muy típico en las *scremball comedy*. A diferencia de los contratiempos nombrados anteriormente, esta traba puede influenciar en la estructura del guión e incluso comenzar subtramas nuevas. Muchas complicaciones surgen cuando un personaje se hace pasar por otro, de forma voluntaria o involuntaria, y lo único que consiguen es autocomplicar su meta. La suplantación de personalidad puede ser pasando por un cambio físico o simplemente haciéndose pasar por otras personas ocultando su verdadera identidad. Una mentira también puede complicar a un personaje.

En la película *Match Point* (Woody Allen, 2005), el protagonista, un joven ambicioso que está en una empresa gracias a su suegro, decide serle infiel a su mujer

con una ex novia de su cuñado. Esta infidelidad se transforma en una obsesión hasta tal punto que la chica le presiona para que se lo diga a su mujer. A lo largo del segundo acto intenta convencer al joven para que lo haga.

En *Tootsie* (Sydney Pollack, 1982), Dustin Hoffman (Michael Dorsey), un actor que tiene fama de conflictivo, que no encuentra papeles que le gusten y además no tienen ningún éxito, toma la decisión de vestirse de mujer para encontrar nuevos proyectos. Su decisión le hará pasar por muchas complicaciones como, por ejemplo, que se enamore de una compañera de reparto. Alcanza la fama que no ha podido conseguir como actor pero un compañero de la serie donde trabaja no para de acosarlo.

Debemos de introducir en la historia cada obstáculo de menor a mayor dificultad para hacer creer al espectador que el protagonista no alcanzará nunca su meta. El conflicto, al igual que los contratiempos, debe de ir creciendo en cuanto a dramatismo se refiere para ir arrastrando a la audiencia y a los personajes al clímax final.

#### **2.9.4.2.4 Montaje de secuencias**

A diferencia de lo que parece, se trata de un nudo de acción un tanto difícil, ya que hay que exponerlo en un momento determinado de la película y puede afectar a la estética de ésta. Usaremos este elemento dentro del argumento pero para remarcar una breve acción y para acelerar la acción del acto. Por lo general se hace uso de este tipo de montaje en el segundo acto, pero hoy cada vez se puede ver más en el primer acto, como es en el caso de *Intocable* (*Intouchables*, Olivier Nakache, Eric Toledano, 2011). Este elemento dentro de los actos fue muy común en el cine de los años ochenta y se sigue utilizando a día de hoy.



-27-

La imagen pertenece a la película *Intocable*; estamos ante una de las escenas del montaje de secuencias que tiene lugar en el primer acto.

El montaje de secuencias se utiliza para acelerar el ritmo del acto, describir acciones, personaje, y ambientes... Son las típicas escenas cortas donde se ve a un personaje o más haciendo distintas actividades. Las escenas pueden estar acompañadas por la banda sonora de la película o por el tema principal de la película. No suelen tener diálogos, pero hay casos en los que sí, al igual que se puede ver a los personajes hablando pero sin que se oiga el diálogo. Suelen verse en películas de acción, policiacas, de amistad, de deportes... pero realmente no hay un género concreto en el que se use siempre.

En otras ocasiones en vez ser escenas cortas con su breve planteamiento, desarrollo, y desenlace, se presentan el planteamiento de varias escenas, después el desarrollo de cada uno y se finaliza con el desenlace de todas ellas. Siempre dando continuidad al montaje de secuencias.

Al igual que los puntos dramáticos, se puede hacer un montaje paralelo para dar mayor fuerza al montaje de secuencias. Un ejemplo muy claro se puede ver en *Rocky IV* (Sylvester Stallone, 1985): Cuando el combate final está a punto de comenzar, el guionista que en este caso coincide con el director y el protagonista-, decide usar el

montaje de secuencias con un montaje paralelo, en el que podemos ver a Rocky entrenando en la nieve, con troncos, y elementos que lo humanizan, mientras que Drago, el boxeador soviético al que se va a enfrentar, se entrena con máquinas especializadas. Realmente este montaje de secuencias es muy especial porque no sólo acelera la trama sino que también hace una comparación entre el hombre y la máquina.



-28-

La imagen pertenece a la película *Rocky IV*, al momento en el que el protagonista se entrena de una forma completamente distinta al antagonista.

Por lo tanto el guionista puede hacer uso del montaje de secuencias para frenar la acción de la historia principal y mostrar un discurso con pequeñas pinceladas. Por lo general usaremos esta herramienta para mostrar un momento atemporal dentro de la historia, con un significado determinado y que nunca está vinculado a la acción.

#### **2.9.4.2.5 ELIPSIS**

El lapso de tiempo se debe también al uso de una estrategia dentro del guión que se llamada elipsis. Todas las películas hacen uso de ésta porque realmente es imposible que el tiempo en el que transcurre la historia, coincida con la duración del montaje final. Estamos hablando de un claro tiempo canónico dentro del mundo del celuloide.

Afirmamos que siempre hay un determinado transcurso de tiempo porque aunque sea muy breve siempre se utiliza la elipsis en el guión. En muchas ocasiones se puede utilizar en la misma escena, como por ejemplo: una persona aparca enfrente de su casa y abre el portal, el plano se mantiene en el exterior y en la siguiente escena se le ve abriendo la puerta de un cuarto piso; evidentemente ha subido andando o en ascensor, pero el guionista o el montador se ha ahorrado todo el proceso porque durante ese recorrido no ha habido ningún conflicto digno de mencionar. El tiempo narrado no es igual al transcurrido en la vida real.

También se puede hacer uso de la elipsis mediante un periodo temporal a corto o largo plazo. En el caso de que sea a corto plazo hablamos de escasas horas dentro de la historia, de un día a otro. Puede ser simplemente cambiando localizaciones y momentos del día cuando una escena da pie a otra en diferentes localizaciones, o cuando es la misma mostrarlo de alguna manera, por ejemplo, nuestro personaje se acuesta, vemos que el reloj marca las doce de la noche, apaga la luz y se vuelve a encender y vemos que el reloj ahora marca las diez de la mañana. En el caso de que sea un salto de tiempo más largo habría que indicarlo en pantalla, con un rótulo, mediante un personaje, un encadenado o un fundido a negro.

#### **2.9.4.3 ACTO TERCERO**

Al tratarse del acto de menor duración y estar tan cerca el clímax del segundo punto de no retorno, todo buen guionista deberá acelerar el ritmo de la historia, y por lo tanto el de este último acto, y a la vez aumentar la tensión dramática. Se caracterizará también por ser el momento en el que los personajes evolucionan y en el que las historias se van cerrando definitivamente por pequeños clímax.

Podremos usar las mismas trabas que hemos usado en el segundo acto pero en este caso son las trabas definitivas que tendrá que superar el personaje, y una vez superado el clímax final, las complicaciones habrán quedado atrás.

Al igual que el resto de los actos no hay nada escrito sobre el modo de crearlos, pero también cuenta con determinadas herramientas que podremos utilizar y que son los siguientes:

#### 2.9.4.3.1 Cuenta atrás

El segundo punto de no retorno provoca una aceleración en el desarrollo de la acción y además, como advierte Linda Seger, hace el tercer acto más intenso que los otros dos. Proporciona un sentido de urgencia o impulso de la historia. Empuja el relato hacia su final, en muchas ocasiones el segundo punto de no retorno establece una cuenta atrás: “Bueno James Bond, tienes seis horas antes de que vuele París por los aires” (Seger, 2011: 49).

Esta aceleración temporal, tiene lugar entre el segundo punto de giro y el clímax final. Al protagonista se le acaba el tiempo para solucionar el conflicto planteado por lo que tiene que reaccionar de una forma rápida y eficaz. Cuanto menos tiempo queda y más lejos está el protagonista, más se empieza a sospechar sobre un final que parece desastroso. Aunque sea una técnica muy utilizada en el cine de acción y aventuras, también podemos verlo en otros géneros como la comedia romántica.

Hay numerosas formas de crear una cuenta atrás para acelerar el ritmo del tercer acto, como por ejemplo, el antagonista conecta cualquier tipo de explosivo que explotará en un tiempo determinado, el protagonista tiene que desactivarlo: *el caballero oscuro: la leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), Bane activa una bomba y Batman tiene que hacer lo posible para salvar Gotham y desactivarla.

Un segundo ejemplo es cuando el personaje principal no llega a tiempo a un lugar, imaginemos que tiene que llegar al aeropuerto a una hora determinada y se encuentra en un atasco, o que la mujer de sus sueños se va de la ciudad y tiene que declararle su amor como sucede en *Fuga de cerebros* (Fernando González Molina, 2009).

El tercer y último ejemplo podemos verlo en *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989) en el momento que empieza el tercer acto disparan al padre del protagonista. Si Indiana Jones no consigue el Cáliz con el agua bendita el padre morirá desangrado por el disparo recibido. El protagonista tiene que superar tres pruebas antes de que el padre muera.

#### **2.9.4.3.2 Sucesión de obstáculos**

Otros proceso utilizado en el tercer acto que utilizamos para dar un mayor dramatismo a este último acto es la carrera de obstáculos, entre el segundo punto de no retorno y el clímax, de esta manera, al igual que en el segundo acto, alejamos al protagonista de sus deseos y engañamos al público haciéndole creer que nunca se encontrará con un final feliz.

Por lo tanto, la carrera de obstáculos es una sucesión de contratiempos con los que se encontrará el protagonista con el fin de no regalarle nada, debe conseguir su meta a un precio muy caro.

#### **2.9.4.3.3 Anagnórisis**

Es otra herramienta muy utilizada en el mundo del guión. Básicamente es cuando un personaje ignoraba un conocimiento y de pronto descubre de su existencia, ya sea porque saca sus propias conclusiones, lo ve con sus propios ojos, lo descubre de forma accidental, o porque un personaje se lo revela.

Estamos ante otra influencia de las tragedias clásicas en el universo del guión cinematográfico. Fue también muy utilizado durante el teatro de la Ilustración. Podremos utilizar esta herramienta para crear nuevos conflictos internos y/o externos.

Aristóteles lo definió como el cambio desde la ignorancia al conocimiento, para la amistad o para el odio, de los destinados a la dicha o al infortunio (Aristóteles, 1992: 30-32).

La anagnórisis no es una herramienta que esté en todos los guiones de cine, pero suele utilizarse con bastante frecuencia. Una traición puede ser una anagnórisis, cuando el protagonista descubre que un personaje al que tenía desprecio le ayuda, cuando un personaje oculta su personalidad o cuando un personaje suplanta otra personalidad.

El primer ejemplo se puede ver en películas de espías, como *Misión imposible III* (*Mission: Impossible III*, J.J. Abrams, 2006), cuando Ethan descubre que su amigo Musgrave, está detrás de la *pata de conejo*. En el *Desafío de las águilas* (*Where Eagles Dare*, Brian G. Hutton, 1967), se puede ver otra anagnórisis. Cuando los protagonistas han hecho frente a los alemanes y se escapan en un avión, se puede ver cómo el *Major Smith* es consciente de que uno de los oficiales más importantes del servicio secreto



inglés es un doble agente. De esta manera se alarga el clímax de la película porque antes de la escena del avión ha habido el clásico enfrentamiento entre protagonistas y antagonistas.



-29-

La imagen corresponde a la película *El desafío de las águilas*, al momento en el que el *Major* Smith habla con uno de los oficiales del servicio de inteligencia británico y descubre su auténtica identidad. *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), cuando Luke descubre que el antagonista es su padre.

El último caso de anagnórisis se puede ver en películas como *Señora Doubtfire* (*Mrs Doubtfire*, Chris Columbus, 1993), cuando la mujer descubre que la cuidadora de los niños es su marido, el cual decidió hacerse pasar por una institutriz inglesa con el fin de poder ver más a sus hijos. Otro ejemplo de este tipo de anagnórisis se puede ver en películas como *Tootsie* o *Con faldas y a lo loco* (*Some Like It hot*, Billy Wilder, 1956).

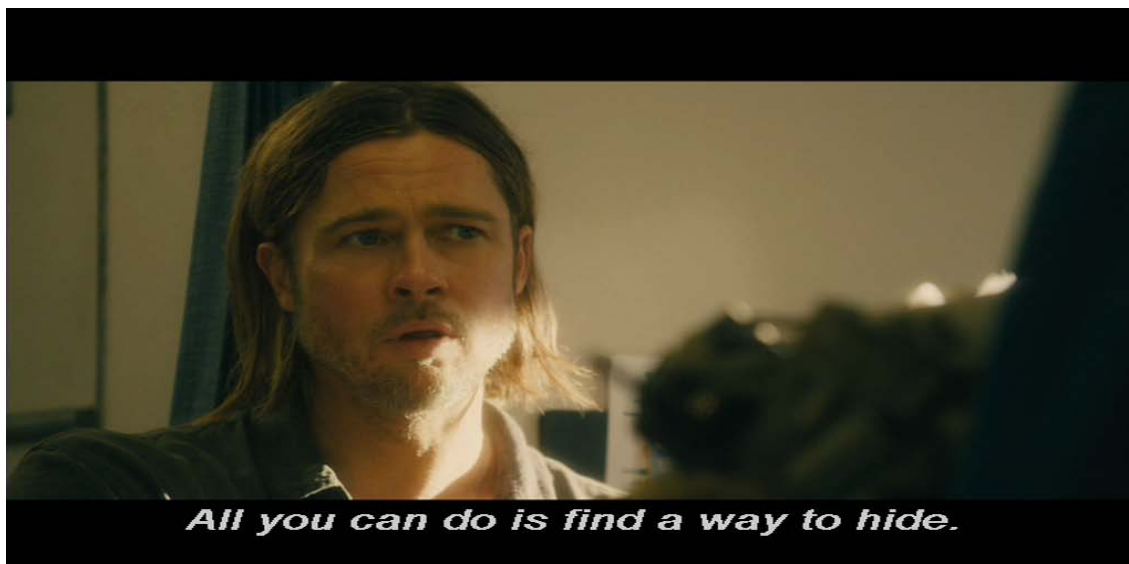


-30-

La imagen corresponde a la película *El imperio contraataca*, al momento en el que el antagonista revela su auténtica identidad a Luke: son padre e hijo. Sin duda alguna una de las anagnórisis más conocidas en la historia del cine.

Realmente la anagnórisis es una herramienta narrativa que se suele usar para dar mayor dramatismo a determinados momentos de la película, como en el caso del punto de intermedio, un nudo de acción del segundo punto de no retorno, o en el clímax final de la película. Sin embargo no es necesario que tenga lugar en estos momentos dramáticos del guión, se puede dar también en el prólogo de la película como es el caso de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, Steven Spielberg, 2008). Cuando Mac traiciona al protagonista, éste descubre que está del lado de los soviéticos.

En muchas ocasiones una anagnórisis puede dar pie al tercer acto, como ocurre en la ya nombrada *Guerra mundial Z*.



-31-

La imagen muestra el momento de la película *Guerra Mundial Z* en el que el protagonista empieza a pensar y descubre cómo buscar una solución al virus.

#### **2.9.4.3.4 Elipsis**

Al igual que en el segundo acto, podíamos hacer uso de la elipsis para dar más ritmo a la historia en el tercer acto. Suele hacerse uso de esta herramienta tan concreta dentro de la narrativa audiovisual. Como bien sabemos, en el tercer acto no debemos entrar en detalles, sino guiar la historia hacia el clímax y lo más rápido posible, sin andarse por las ramas.

Un caso de uso de esta herramienta en el tercer acto del guión es en la película *Cadena perpetua* (*The Shawshank Redemption*, Frank Darabont, 1994). Hay un momento en el que el protagonista ya ha conseguido huir de la cárcel y decide mandar a un periódico lo vivido en la prisión. El periódico publica el artículo y la policía va directo a la prisión. Lo que en otro acto de la película puede ser narrado con una secuencia larga, en este caso Frank Darabont decidió poner cuatro escenas cortas, la primera cuando el protagonista habla con el banco para que manden un paquete por correo, la segunda cuando el periódico recibe la información, la tercera cuando la policía va directa a la cárcel y la última cuando el alcaide se da cuenta de que van a por él.

Un error habría sido ver cómo el periodista escribe y publica el artículo, cómo la policía lo lee, comienza la investigación, saca sus propias conclusiones y va a por el alcaide.

#### 2.9.4.3.6 Falsos finales y anticlímax

A diferencia de lo que mucha gente piensa, son dos situaciones completamente distintas. El falso final es el momento en el que el protagonista parece que ha alcanzado su objetivo pero el guionista aprovecha un nudo de acción suelto para seguir desarrollando el conflicto y abrir un microacto.

Dentro del falso final hay un clímax, como en el caso de *El caballero oscuro* y *Mentiras arriesgadas*. En el caso de la película de *Batman*, el clímax final parece el enfrentamiento entre Joker y el héroe, pero una vez que el protagonista ha derrotado a Joker y ha demostrado que los ciudadanos de Gotham no han explotado el barco donde estaban los psicópatas y viceversa, descubre que el Joker ha corrompido al fiscal del distrito y se ha transformado en un villano con dos caras. Hay un clímax final más potente, un enfrentamiento: El antagonista ha raptado al hijo del comisario Gordon, éste y Batman van a salvarlo, Harvey propone jugarse a cara y cruz la vida de los cuatro personajes.

En el caso de *Mentiras arriesgadas* también hay un falso final y es el momento en que el espía, Harry Tasker, ha conseguido detener una célula de terroristas y reconquistar a su mujer, pero de pronto descubre que el jefe de los terroristas ha huido con una de las cabezas nucleares y ha raptado a su hija.



-32-

La imagen pertenece a la película *Mentiras Arriesgadas*, donde Harry Tasker descubre que han raptado a su hija. Este nudo dramático da lugar a un faso final, ya que parecía que el protagonista había acabado con la célula terrorista.

Respecto a los anticlímax, debemos decir que es una herramienta usada ante todo en películas de acción y terror. Una vez que parece que el antagonista ha muerto, siempre hay una última sorpresa e intentará matar al protagonista cuando está completamente despistado. En resumidas, el malo está dispuesto a dar el último susto de la película.

Un claro ejemplo de anticlímax en el cine de terror lo podemos ver en la película *Scream* (Wes Craven, 1996), cuando uno de los personajes, especialista en cine de terror, advierte al espectador de la posibilidad de una última alarma.



-33-

La imagen pertenece a la película *Scream*, justo al instante anterior del anticlímax.

#### **2.9.4.3.7 Escena final**

La escena final se utiliza para cerrar todo tipo de flecos sueltos que han dejado las subtramas. La trama final y el clímax final ya han quedado atrás, ya no hay que seguir desarrollando conflictos, es el momento del último adiós. Una forma de cerrar películas es con un epílogo. Todas las películas que comienzan con un prólogo deben terminar con un epílogo, de lo contrario la película quedará mutilada. El epílogo no sólo cierra la subtramas, también da a entender que las aventuras del protagonista

continuarán. Al igual que los prólogos, son típicos de las películas de aventuras y espías. En el caso de *Mentiras arriesgadas* James Cameron da a entender que Harry Tasker ha recuperado su matrimonio y que su mujer es ahora una espía.

En *Misión Imposible* simplemente abren la posibilidad de nuevas misiones y en *Zombies Party* aprovechan para hacer un chiste final: El amigo inseparable de Shaun, Ed, es un zombi pero se sigue divirtiendo con él jugando a un videojuego, ya que los no muertos conservan sus necesidades primarias. Evidentemente el epílogo no tiene la misma fuerza dramática que el prólogo. Uno sirve como introducción y el otro como cierre final, cuando ya no hay fuerza dramática.



-34-

Imagen correspondiente a la escena final de *Zombies party*, un epílogo.

En las *sitcom* americanas aprovechan los flecos sueltos para hacer un chiste y finalizar el epílogo del capítulo de la serie con buen sabor de boca. Al igual que se nombró la serie *Seinfeld* en los prólogos, la pondremos como ejemplo en los epílogos, porque terminaba de la misma manera que empezaba, con el cómico haciendo un monólogo.

Mckee (2011) diferencia tres posibles usos diferentes de la escena final:

En primer lugar cuando no hemos podido mostrar al espectador el clímax final de alguna de las subtramas, por lo que le debemos una parte de esa historia que no le hemos contado.



En segundo lugar, para mostrar las conclusiones causadas por el clímax. Si estamos ante un drama social en el que ha habido cambios grandes en la involucración de los personajes, debemos mostrarlos.

El tercer y último uso podremos hacerlo cuando no podamos encajar ninguna de las dos formas anteriores nombradas. Independientemente del clímax final debemos mostrar una escena final, no podemos pasar directamente a los créditos finales. Al igual que en el teatro, toda película debe tener un telón lento como final. En este caso, podemos hacer uso de imágenes como escena final, como sucede en *El expreso de medianoche* (*Midnight Express*, Alan Parker, 1978) o con un manejo de cámara. De esta manera el público también puede relajarse tras un clímax con una gran tensión.

Nunca debemos dejar nada sin resolver, no hay nada más incorrecto que dejar al espectador sin revolver los enigmas, siempre y cuando no tengamos una buena razón, sin embargo resolver todo de forma adecuada es algo sencillo de hacer para que tengamos contentos a la audiencia.

## **2.10 CATEGORÍA DEL AMBIENTE**

### **2.10.1 INTRODUCCIÓN**

El espacio fantástico es uno de los componentes donde suceden los acontecimientos y actúan los personajes. Es una de las piezas fundamentales del relato junto a los personajes y a los hechos que van ocurriendo y conformando la trama. Son muchos los autores que han escrito sobre la categoría del ambiente, independientemente del término que utilizan para expresarse. Así, Chatman (1990) prefiere llamarlo espacio de la historia, Garrido Domínguez (1996) espacio narrativo y Bordwell (1996) espacio escenográfico.

En el film de ficción, este espacio se manifiesta mediante indicios visuales y audibles, que construyen un contexto de figuras, objetos y campos, un espacio de mayor o menor profundidad, alcance, coherencia y solidez (Bordwell, 1996:113).

En todo relato, ya sea escrito o audiovisual, la vinculación entre el espacio y el tiempo es incuestionable. Hasta tal punto están ligados que si los separáramos y los estructurásemos de modo independiente, el relato perdería sentido.

### **2.10.2 EL ESPACIO DE LA HISTORIA**

Podemos afirmar que el espacio o el ambiente dentro de la historia es el campo y el lugar donde tienen lugar los acontecimientos de la historia y donde los personajes realizan sus acciones dentro de su vida cotidiana o insólita. Es una pieza importantísima en la historia puesto que añade datos que ayudan a la comprensión total y final.

El recuadro donde se desarrolla la historia puede ser real -una granja en el campo-, o imaginario -un planeta inventado por los escritores-. Del lugar donde se desarrolla la historia depende el tipo de vida de los personajes, las características de la sociedad en la que se mueven, las dificultades que pueden surgir, etc. Tampoco es lo mismo que se desarrolle la historia en un interior, en un exterior, en el espacio sideral, en un lugar frío, cálido, en una ciudad, en una playa, en un circo... El espacio marca, por tanto la propia narración, ayuda a la armonía y comprensión del relato. Del espacio que haya elegido el guionista para su relato dependen los propios acontecimientos. Para que el total sea bien comprendido por el espectador y el relato sea creíble, el ambiente debe ir acorde con los acontecimientos.

El espacio va ligado al tiempo -el momento en el que sucede la historia- y



contribuye en la misma medida a su desarrollo. No es lo mismo lo que sucede en el siglo X que en la actualidad. Tampoco es lo mismo que los acontecimientos sucedan por la mañana que por la noche, o durante un año o un día. Todo debe estar acorde para que resulte eficaz y se logre que la historia sea sostenible, que sea creíble.

Podríamos hablar de un tiempo exterior, histórico, época en la que se desarrollan los acontecimientos, y un tiempo interno, lo que duran los acontecimientos narrados dentro de la historia. Puede haber una simultaneidad de hechos, o una alteración dentro del orden cronológico. El tiempo puede ser manipulado por el guionista, puede acelerarlo o aminorarlo. Depende de lo que quiera transmitir al espectador, puede adelantar o posponer los sucesos, ocultar datos para desvelarlos en el momento elegido con el fin de añadir intriga o misterio y mantener la atención, etc.

Añadir que el propio espectador es influenciado por ese lugar-tiempo al que el guionista le ha llevado, porque le hace evocar, lo transporta al mismo marco donde actúan los personajes. Incluso le ayuda a ponerse en su piel, a vivir los mismos acontecimientos. Añade magia y ensoñación. Se trata de un ambiente ficticio que ha de parecer real, el espectador debe sentirlo como si de verdad estuviera pasando.

Por último, tener en cuenta que en un escrito, la descripción del lugar donde se desarrolla, depende del lenguaje y ocupa un número de páginas. Sin embargo, en una película, se ahorra la descripción porque se muestra al espectador con un golpe de vista, a través de imágenes y sonidos.

En un guión cinematográfico, se describe lo que se ve. Además, el recuadro siempre debe tener unas coordenadas determinadas. A la hora de rodar el espacio, éste está limitado por el plano.

*Se puede tender a considerar los ambientes como un concepto equivalente a lugar, y éste como un mero soporte de la acción, como un espacio “físico”, donde se sitúan los objetos y actúan los personajes; sin embargo una reflexión más detenida puede poner de manifiesto la complejidad del concepto del espacio de la historia como representación del marco situacional de un mundo posible, así como la relevancia de sus roles y funciones respecto a otros elementos como personajes, los sucesos y el tiempo (Garrido Domínguez, 1996: 207).*

Marc y Picard (1992) lo definen como el marco que simboliza todo tipo de organizaciones espacio-temporales donde tiene lugar el movimiento. Respecto al marco temporal decir que no es un simple ámbito, un tipo de decorado en donde los resultados son prácticamente ambiguos, sino que organiza la estructura de las relaciones sociales y culturales, contribuyendo nuevamente a la comprensión de los acontecimientos por parte de los personajes y el espectador.

Por otra parte Fischer (1990) añade que el espacio es algo más que un área geográfica en sí. Le aporta algo más que un cuantioso valor simbólico, puesto que condiciona los acontecimientos y el modo de relacionarse los personajes dentro del ámbito social en el que se mueven en el entramado de la narración.

### **2.10.3 VISUALIDAD DEL ESPACIO Y FUNCIÓN CONTEXTUAL**

La potencia textual literal del espacio siempre está unida a una expresión física muy concreta. El espacio en el mundo del relato escrito y oral siempre está edificado sobre un pilar que es el lenguaje, la palabra, y rehecho por el espectador. Sin embargo en el mundo audiovisual, se construye por dos elementos conjuntos que se dan vida mutuamente. Nos referimos a la imagen y el sonido.

En este caso, además de ser puntualizados por el espectador y por el diálogo, la cámara juega también un papel muy relevante ya que muestra, visualmente hablando, todo tipo de objetos, seres y ambientes que deben ser mostrados desde el punto de vista de la imagen y el sonido. La vinculación de todos estos elementos le aporta una definición determinada y por tanto contribuye a la comprensión del total de la historia por parte del espectador arrastrándolo a la resolución final.

Dentro del relato audiovisual cualquier situación puede presentar todos los componentes que lo forman, ya sea acción, objetos, personajes, el ambiente de una manera coincidente... Podemos afirmar que existe una diferencia clara entre el relato escrito, oral y audiovisual. Los dos primeros se caracterizan por un difundirse de forma diacrónica desde el punto de vista de la información. Sin embargo el relato audiovisual se presenta de una forma simultánea, sincronizado, con una idiosincrasia propia.

#### 2.10.4 CONFIGURACIÓN DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO

Si hacemos un análisis de la narración y de su edificación, podemos llegar a la conclusión de que existen unos perfiles determinados, como son personalidad, tipología y una competencia determinada, la cual nos consiente crear o usar las funciones de cualquiera de los elementos presentes, ya sean acciones, personajes, u objetos.

Podemos diferenciar tres características distintas del ambiente que son físico o geográfico, psicológico y cultural sociológico.

- A. Físico o geográfico:** Está unido a un lugar determinado, en el mundo del guión cinematográfico pueden ser interiores o exteriores. Un interior puede ser una casa, un castillo, un coche.... Los exteriores son playas, calles, bosques... El lugar físico posiciona las acciones en unas coordenadas determinadas, básicamente es el marco en el que se ubican los personajes y los ambientes geográficos y sociales en los que se desarrollan los nudos de acción.
- B. Psicológico:** Está directamente relacionado con el ambiente en el cual están cubiertos los personajes de la historia. La atmósfera dependerá ante todo por el estado de ánimo o personal de los personajes, es decir, alegre, triste, pacífico, exceso, escasez... Este espacio nos permite ubicar y enmarcar a los personajes dentro de su temperamento y de sus situaciones. A diferencia de lo que muchos piensan el cosmos dentro del relato no es tan sólo el atrezzo porque en muchas ocasiones puede llegar a indicarnos la forma de actuar de los personajes e incluso su estado de ánimo.
- C. Cultural sociológico:** Está relacionando con las costumbres, juicios, principios religiosos, morales y éticos de los personajes... Es un rasgo que subordina y reglamenta toda la estimación de los personajes a tenor de su forma de actuar y reaccionar frente a los acontecimientos en el espacio en el que se mueven.

Además Eugene Vale (2002: 49) define una serie de características que definen el espacio para el espectador:

- D. El tipo:** En la medida que ese espacio del relato es reconocible como perteneciente a alguna de las categorías o tipos genéricos de lugares en la realidad, como un jardín o un edificio.
- E. El modo:** es como una cualidad propia de ese espacio, lo adjetiva, abarcando

desde aspectos físicos y socioculturales hasta aspectos emocionales.

**F. El propósito:** en función del tipo de espacio se determina una actividad como propia o se puede esperar que se den en él determinados acontecimientos. En este sentido, si partimos de la idea de que todo lugar tiene una función, el espacio, por su naturaleza, queda anclado a una acción o a un acontecimiento ahora bien, en el relato, la finalidad del espacio puede coincidir o no con su uso en la medida que los sucesos que en él se producen sean acordes o contravengan esta función objetiva del espacio.

**G. La relación:** Desde un personaje hasta múltiples, básicamente es el vínculo existente entre ellos.

**H. Ubicación:** En este caso es el propio espacio quien intenta crear una vinculación a unas indicaciones geográficas y temporales concretas y, por tanto, a las características socio-culturales de un espacio y tiempo determinado.

#### **2.10.5 SIGNIFICADOS Y FUNCIONES DEL ESPACIO ESCENOGRÁFICO**

El espacio tiene básicamente dos características esenciales. La primera es una función específica y decorativa primordialmente en función del tipo, localización y modo. Esta primera función aporta información sobre el lugar como cimiento de la acción, qué es ese espacio, dónde está...

La segunda cabida es intermediaria, viene dada por la forma, finalidad, integración y relación de los personajes. El espacio siempre debe aportar significados simbólicos o figurados con el fin de llegar a un conocimiento mayor de la situación que se plantea a lo largo de la sucesión de los acontecimientos.

El espacio en el cine es esencialmente una construcción textual cuyas funciones dependerán de los elementos con los que se construyen sobre el papel y que se verán reflejadas en el universo fílmico una vez que se haya acabado el formato. Por lo tanto estamos ante un espacio ficticio donde intentamos mostrar tintes de realidad.

Estos tintes de realidad, dentro del relato cinematográfico, son el resultado o consecuencia de la puesta en escena, ese lugar donde se unen todo tipo elementos físicos que tiene su particular lugar en la escena que queremos filmar, por lo que pasan a ser un conglomerado de objetos.

El ambiente donde se desarrolla la historia ayuda a situarla y sus circunstancias marcan los acontecimientos de la misma. Una historia de terror se rodea de un

ambiente oscuro, lóbrego. Todos sus elementos introducen al espectador en el mismísimo corazón del miedo. Contribuyen con su carga psicológica a lograr ese terror que el guionista busca en su narración.

Por el contrario, en una película infantil, todos sus elementos escenográficos están llenos de color, evocan alegría e inocencia.

De cualquier manera, esta ambientación siempre dará realismo a la ficción, debe ser un escenario creíble para los acontecimientos y desarrollo de la historia. Y no solamente, por tanto, influirá en los acontecimientos que se sucederán en el guión, sino en el resultado final y en la carga psicológica del espectador.

Rodríguez García y Baños González (2010) distinguen tres niveles de significación:

- B. Significado referencial:** a mundos posibles, en la medida que presentan un anclaje geográfico-temporal y que constituyen un marco definido y coherente para la acción dotado de condiciones de verosimilitud y/o realismo.
- C. El significado del carácter social-cultural:** ya que para ser entendidos y adquirir la condición de verosimilitudes y/o realistas se presentan como representación de contextos de usos propuestos y de acciones socialmente categorizables dentro de un sistema de usos y valores comprensible por el espectador.
- D. Una significación emocional determinada por el modo específico con el que el espacio se presenta en el relato:** Ya sea espacio abierto/cerrado, luminoso/oscurο, vacío/lleno. Este nivel de significación se ve enfatizado por el propio lenguaje fílmico que se articula precisamente sobre la otra faceta del espacio del relato: el espacio del discurso, donde la iluminación, el movimiento de cámara, las angulaciones... son otras tantas maneras de presentar el ambiente, no solo como un lugar ya que facilita, condiciona, promueve o realmente la acción física, los estados psicológicos y culturales de los personajes y de los acontecimientos que viven.

#### **2.10.6 NIVELES DE OCUPACIÓN Y VISIBILIDAD EN EL AMBIENTE**

Una característica muy peculiar del relato audiovisual es que tiene la facilidad de enseñar cualquier lugar en cualquier momento deseado. Además, gracias a la

cámara podemos dar una sensación de desplazamiento, aunque también es verdad que hay una limitación de la cámara dependiendo del plano que hayamos elegido a la hora de grabar.

Desde el punto de vista de la narrativa también puede tener ciertas restricciones porque todo guión tiene un número limitado de localizaciones ya que la historia tiene un comienzo y un final.

Si la trama se configura en función de la articulación de los sucesos núcleo de la historia, la presencia del espacio (lugar de la acción y el acontecimiento), va a seguir un criterio semejante (Rodríguez García, Baños González, 2010: 68).

Por lo tanto la trama, en determinadas ocasiones, tiende a desarrollarse en determinados lugares principales a lo que podemos llamar ambiente principal, es donde se desarrollan las acciones primordiales. Al igual que existen ambientes principales, podemos encontrar ambientes secundarios, que básicamente son aquellos que ayudan a fortalecer la credibilidad del relato.

La cantidad de lugares de rodaje también dependerá del presupuesto de la película. Por lo general las óperas primas suelen carecer de presupuesto y los guionistas y directores aprovechan su talento para desarrollar una historia en pocos lugares. Películas como *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992) son claro ejemplo de *filmes* con pocas localizaciones, la cinta se desarrolla básicamente en un almacén. Otras películas como *Tumba abierta* (*Shallow Grave*, Dannie Boyle, 1994), pese a que no sea una ópera prima, es la primera película que dirigió el director inglés que se llegó a estrenar en cines, ya que anteriormente hizo películas estrenadas para televisión. En el caso de la película nombrada gran parte de la historia tiene lugar en el piso de unos jóvenes.

Pese a que por lo general vemos pocos escenarios en el cine de bajo presupuesto también se pueden ver mismos escenarios en las *road movies*, películas que básicamente se desarrollan en la carretera, donde dos personas comparten aventuras. Un ejemplo puede ser *Bienvenidos a Zombieland* (*Zombieland*, Ruben Fleischer, 2009), donde dos compañeros de viaje completamente diferentes comparten aventuras en la carretera intentando sobrevivir a un apocalipsis zombi. Aunque la carretera sea importante tienen escenas en otros lugares como tiendas o mansiones.

Por lo tanto, cualquier objeto de la escena, incluido el personaje, participa en la construcción de la diégesis con una funcionalidad específica que depende de su actividad y presencia en el escenario (Rodríguez García, Baños González, 2010: 69).

Además el objeto suele tener una función decorativa, debe tener una presencia creíble del mismo, y además debe tener la posibilidad de un cambio ante un objeto similar. También es posible que el objeto tenga una función intermediaria y es cuando el personaje lo utiliza para algo además de para su uso verdadero o como identificación de un personaje. Estamos ante un claro ejemplo de que el *atrezo* puede pasar a ser un objeto que entre en acción.

Imaginemos un funcionario en una oficina, está sentado en una silla de su despacho que a la vez está cerca de la mesa donde trabaja, la mesa tiene un teléfono y un ordenador, el funcionario está trabajando a altas horas de la madrugada. Suena el teléfono, habla con su mujer, termina la conversación, cuelga el teléfono y sigue trabajando. De pronto se ve una mano que le intenta ahogar con un cable, pero el funcionario se da cuenta, coge el teléfono y golpea al asesino con él. El teléfono tiene función decorativa; sí, se puede cambiar por uno similar; sí, siempre que lo pueda utilizar para golpear al antagonista, lo utiliza como función intermediaria; sí, lo usa para hablar con su mujer.

Una vez más debemos recurrir al campo de la realización ya que la importancia que quiera darle el realizador o director al objeto depende del plano y por lo tanto el espacio que quiera darle en una escena. Pero independientemente del plano, el espectador debe saber de su existencia, el mero hecho de que el espectador vea que lo está utilizando o que está presente ya sirve como complicidad.

### **2.10.7 CONCLUSIÓN**

En resumen, el espacio y el tiempo, es decir, el ambiente, forman parte activa del guión, contribuyen al desarrollo de los acontecimientos y a la evolución de los personajes. No es algo baladí, sino que es fundamental para que el film sea creíble y el guionista consiga la comprensión final del total de la historia por parte del espectador, ya que influye en su psicología y lo transporta al lugar y momento de los hechos, le introduce en la propia historia y en la misma piel de los personajes. Ayuda a la armonía y comprensión del relato. Incluso puede llegar a ser el eje central de la historia relatada.

## 2.11 COMPOSICIÓN

Es Mckee (2011) quien propone el término de composición y lo define como forma en la que se debe organizar y vincular cada una de las escenas que escribimos para finalmente plasmarlas en la gran pantalla. Las personas que quieran escribir un guión, con o sin experiencia, deben ser inteligentes y saber qué tienen que mostrar en la historia, qué es lo que deben ocultar, y en qué momento mostrarlo, antes o después. Para saber cómo mostrar los eventos Mckee habla de distintos términos que son los siguientes: unidad y variedad, medición, ritmo y tiempo, la progresión social, y personal, la ascensión simbólica e irónica y el principio de transmisión

### A. La unidad y la variedad

La historia siempre debe estar unida, independientemente de cómo la mostremos, hasta la película más bizarra de David Lynch, siempre está unificada, aunque sea un rompecabezas, tiene que estar vinculada.

El detonante de la historia será el primer punto dramático que haga arrancar la película, el punto más cercano desde el comienzo, y una vez que comienza el detonante es una forma de anticipar el clímax final de la historia. Evidentemente el detonante está vinculado siempre al clímax final por una sencilla razón, el protagonista quiere volver a su vida cotidiana. La vuelta a la vida cotidiana del protagonista puede darse en una sola película o en toda una saga. En la trilogía de *El señor de los anillos*, Frodo y Sam no vuelven a la comarca hasta el final de la tercera entrega, sin embargo en películas como *Argo* (Ben Affleck, 2012), el especialista en rescates, Tony Mendez, vuelve al hogar tras el clímax final de la película.

### B. La medición

A la hora de escribir siempre se debe intercalar de forma correcta la tensión y la calma. La tensión se debe dar con cuentagotas e ir la incrementando poco a poco para que en el clímax obtengamos la explosión final. El guionista aprieta el detonador final y la tensión incrementa hasta que termina el clímax. A la hora de escribir las escenas con mayor tensión suelen seguirles escenas relajadas desde el punto de vista narrativo, para tranquilizar al espectador, tras el mal trago que ha pasado, y para reducir un poco el ritmo de la película. La escena final de las películas es un claro ejemplo de este tipo de técnica en el mundo de los guiones. Pero evidentemente habrá numerosos casos de escenas con tensión y calma, las cuales se pueden comparar con una montaña. Pueden



tener unos picos muy altos y unos pies muy bajos o unos picos altos y que bajen hasta la falda, parte intermedia de las montañas.

### **C. El ritmo y el tempo**

El ritmo siempre está marcado por la duración de las escenas. Evidentemente, dependiendo del acto, cada escena durará más o menos. Las más largas son el primer y segundo acto y las de menor duración son las del tercer acto. Esto es algo obvio porque se trata del acto que menos dura. Por lo general pueden llegar a tener unas setenta y cinco escenas, pero siempre depende de la duración de la película. No es lo mismo una película de noventa minutos que de ciento ochenta.

Por lo general si una escena es corta, lo más lógico es que la siguiente tenga una mayor duración. No debemos de olvidar que, por lo general, un minuto de película es equivalente a una cara de la página de un guión. Evidentemente el guionista debe escribir pensando en el público para llenar su interior de todo tipo sentimientos, amargos, dulces, agridulces... pero, a su vez, también debe escribir para el equipo de rodaje. Por otra parte, es recomendable no escribir escenas donde haya que hacer numerosas tomas, sino facilitar la labor a nuestros compañeros de rodaje. Tampoco deben ser excesivamente largas ni que se insista en lo mismo pues resultaría repetitivo y aburrido.

El tempo es el nivel de actividad que se desarrolla dentro de una escena por medio del dialogo, de la acción o una combinación de las dos (McKee, 1997: 353).

En un guión bien escrito, la sucesión de escenas y secuencias siempre debe incrementar la medición. Cuando la historia se vaya acercando a los puntos de no retorno, todo guionista debe sacar partido al ritmo y al tempo, acortar las escenas con un claro objetivo: ganar velocidad narrativa. Siempre que se llegue a los dos puntos de no retorno, no debe ser un momento breve porque el espectador se encuentra ante un cambio profundo donde no hay marcha atrás.

Las pausas siempre deberán usarse de forma inteligente, no debemos abusar de ellas pero tampoco ignorarlas. Las pausas, al igual que todas las herramientas del guión, hay que usarlas siempre de forma adecuada, ya que cuanto más pausas se hagan, menor será el efecto de las mismas. Las escenas anteriores al clímax no deben excederse en duración porque la gran escena esperada por el espectador, el clímax final, podría resultar monótono, débil e inadecuado, por lo tanto decepcionaríamos al

público. Una vez que llega el clímax final, el guionista debe ser hábil y extender el tiempo que dura éste para después expandirlo durante unos minutos con el fin de mantener al público en tensión. Nunca debemos excedernos para que no sea monótono, suele durar entre tres y cuatro minutos, no más.

El cálculo del tiempo siempre se inicia dentro del guión. Debemos ser conscientes de la duración del tempo y el ritmo. Si el guionista no es capaz de calcularlo será el montador de la película quien decida dárselo y de esta manera peligra nuestra obra tal y como la hemos escrito. Todo guionista debe controlar la belleza de la narración y exposición cinematográfica, y así facilitar el trabajo a todos los futuros compañeros que estarán involucrados en el proyecto audiovisual.

#### **D. Expresar la progresión**

En el momento en que una historia empieza a avanzar, a progresar e incrementar en lo que a intensidad dramática se refiere, afecta directamente en la vida de los personajes. Los perjudica en el ámbito personal, si la historia crece por segundos, significa que los personajes deben estar a la altura de ésta y que la historia le proporciona situaciones cada vez más peligrosas. El personaje quiere estar cara a cara con la historia pero siempre está un paso por detrás, a un peldaño menos de ésta. Por lo tanto, la historia siempre hace que los personajes reaccionen a ésta y que tengan que hacer un esfuerzo físico, emocional y personal para poder hacer frente a los acontecimientos y alcancen sus objetivos.

Estos esfuerzos y progresos de la historia deben ser expresados y a la vez captados por los espectadores. Mckee habla de los siguientes progresos.

#### **A. La progresión social**

Todas las acciones que realicen nuestros personajes deben tener una colisión social, todos sus actos y esfuerzos son para mejorar una sociedad injusta donde quiere imponer sus valores correctos. La historia suele comenzar con pocos personajes o con personajes muy cercanos, para que poco a poco vayan apareciendo más personajes que se unen a sus valores. Puede suceder en un pueblo pequeño como es el ejemplo de *Qué bello es vivir* o incluso a escala nacional como ocurre en *Braveheart* (Mel Gibson, 1995).

Para hacer avanzar la historia debemos permitir que nuestros personajes puedan desarrollar sus ideas hacia fuera, para que puedan abrir los ojos de las

personas que los rodean y de esta manera intentar inculcar sus valores y así alterar sus pensamientos y sus puntos de vista.

Al igual que la historia, el progreso social, debe ir incrementando poco a poco, nunca podremos dar todo de golpe, siempre de forma gradual y dosificada.

### **B. La progresión personal**

Las acciones tienen que ir directas y clavarse como una flecha disparada por una ballesta en los sentimientos, relaciones internas y personales de los personajes que tenemos dentro de la historia. El conflicto inicial dentro de la vida cotidiana del personaje debe de tener siempre un equilibrio determinado y hacer creer a los personajes y a los espectadores que no tiene solución alguna.

### **C. La ascensión simbólica**

Debemos de edificar el embalaje simbólico de las imágenes de la historia desde lo característico hacia lo cósmico, desde lo concreto hacia lo modélico. No hay duda de que toda buena historia dará pie a una buena película.

Una historia bien contada y que tenga siempre un poder añadido de un simbolismo subliminal llevará la narración hasta el siguiente nivel de expresión y la recompensa podría ser que se convirtiera en una película fabulosa (Mckee, 2011: 357).

En un mundo utópico, la progresión simbólica daría su origen con las acciones, localizaciones y los papeles que deben tener una auto representación, y a medida que evoluciona la historia, se seleccionaran imágenes que tengan un mayor representación hasta llegar a la conclusión, donde todos los personajes, ambientaciones y acciones simbolicen sensaciones globales.

### **D. La ascensión irónica**

En este caso la progresión debe transformarse en algo irónico, y ésta debe tener aspectos completamente contradictorios que, a su vez, tiene una gran profundidad entre lo que parece y lo que realmente es. Pero donde se puede captar la ironía es en los diálogos, ya que hay una desigualdad entre las palabras que dicen los personajes y sus conclusiones. Desde el punto de vista narrativo, también se puede usar la ironía, como por ejemplo con lo que sucede en realidad y lo que aparentemente es.

Mckee (2011) diferencia seis patrones distintos de ironía que son:

- El personaje alcanza lo que siempre ha ansiado aunque demasiado tarde, por lo que no le hace falta o ya no puede quedarse con lo que quería.
- Le empuja más y más lejos de su objetivo... para acabar descubriendo que, en realidad, le han guiado directamente hasta él.
- El personaje rechaza, ignora, o se deshace de algo que realmente necesita para alcanzar su objetivo o para conseguir su felicidad.
- Para alcanzar una meta, da pasos opuestos para conseguirla, siempre lo hará de forma inconsciente.
- La acción que lleva a cabo para destruir algo se convierte en exactamente lo necesario para destruir a quien la lleva a cabo.
- Llega a poseer algo que está seguro de que le hará miserable y hace todo lo posible para librar de ello...y entonces descubre que se trata del don de la felicidad.

#### **E. El equipo de la transición**

Si las historias no tienen un vínculo entre escena y escena, significa que no tienen una transición lógica, la cual siempre deben tener. Si no existe tal metamorfosis, quiere decir que el guionista no sabe muy bien cómo hilar estas dos acciones, para que los acontecimientos estén unidos entre sí. Esta unión debe ser interceptada por los espectadores, de lo contrario no sabrán por qué una escena da pie a otra. Por lo tanto, podemos afirmar que entre una escena alfa y otra bravo, tiene que haber una conexión determinada. Esta conexión, por lo general, es porque tienen un elemento covalente o iónico, es decir, que comparten algo en común o todo lo contrario.

Mckee propone los siguientes casos para poder vincular una escena con otra. Además, cada uno de ellos tendrá un rasgo común y un rasgo de oposición.

- A. Rasgos de caracterización:** El primero de ellos sería un corte de un niño pequeño con pensamientos de adulto a un adulto con pensamientos infantiles. El segundo rasgo de caracterización sería desde un protagonista desarreglado a un antagonista complementemente arreglado.
- B. Una acción:** En común. Cualquier acto que se pueda compartir, desde una persecución hasta una escena de amor. En oposición de un personaje que habla sin parar, un personaje tímido que no dice ni una palabra.

- C. Un objetivo:** En común: desde el interior de una casa hasta lo más profundo de una selva. En oposición: de la playa a la montaña.
- D. Una palabra:** En común: una frase repetida de escena a escena. En oposición: de una alabanza a una maldición.
- E. La calidad de la luz:** En común: desde las sombras de amanecer hasta la penumbra del ocaso. En oposición: de blanco a negro.
- F. Un sonido:** En común: desde la marea alborotada que choca contra las rocas, hasta el más mínimo suspiro de una persona, un mar que acaricia la costa o el subir y bajar de la respiración de alguien que duerme. En oposición: desde el lino más sensible hasta el sonido de una barra metálica que golpea contra el suelo.
- G. Una idea:** En común: desde el nacimiento de un niño hasta una obertura. En oposición: desde el lienzo en blanco de un pintor hasta la muerte de un anciano.

## 2.12 LOS DIÁLOGOS EN EL CINE Y EL GUIÓN CINEMATOGRAFICOS

### 2.12.1 FUNCIONES DEL DIÁLOGO

En el momento que queramos escribir una historia sobre papel o máquina tenemos que tener en cuenta un elemento de vital importancia, los diálogos. Siempre tienen determinadas características que son las que le hacen completamente imprescindibles en el mundo de los guiones cinematográficos. Pese a que mucha gente piense lo contrario, los diálogos han estado presentes desde los comienzos del celuloide. Otra cosa es que cuenten con un elemento muy importante, a día de hoy, para el resultado final de la película: el sonido. Los diálogos en las películas sin sonidos los decían los personajes y para que el espectador supiera lo que estaba diciendo se ponían rótulos.

Por lo general los diálogos se usan para poder desarrollar la historia y para dar información en pequeños "*vasos de chupito*" al espectador en vez de darle toda la botella de licor de golpe. Si optamos por darle de golpe todo el licor, el espectador acabará embriagado con tanta información. Además también le dan un ritmo determinado a la historia.

Pero nunca debemos olvidar que los diálogos son quienes nos muestran la historia y el modo de ser de los personajes, cómo reaccionan ante los acontecimientos y qué imagen transmiten a los espectadores. Hay que tener en cuenta que los diálogos son algo más que parrafadas de los personajes, es lo que el guionista le quiere aportar al espectador.

Por lo tanto, estamos de acuerdo con Francisco Javier Rodríguez Fonseca en que los diálogos pueden tener dos funciones básicas: la primera de ellas es narrativa y la segunda de ellas, lingüística. La primera hace referencia a lo que nos cuentan sobre la historia los personajes y la segunda de ellas es la unión entre imagen y diálogos.

Chion (2009) afirma que el diálogo debe tener las siguientes características:

- Debe acelerar la historia.
- Desvelar conflictos y el estado de ánimo de los personajes. También podríamos decir que los diálogos nos muestran las metas y motivaciones de los personajes.
- Establecer sus relaciones mutuas.
- Comentar la acción.
- Caracterizar al personaje que habla, pero también al que se le escucha. (El diálogo en la pantalla debe decir lo máximo con el menor número de palabras posibles).
- Debe seguir una dirección determinada. Cada intercambio en el diálogo debe conducir los golpes de efecto de la escena en una dirección u otra a lo largo de los cambiantes comportamientos de los personajes sin repetirse. Debe tener un objetivo. Cada línea o intercambio en la conversación ejecuta un paso en el diseño que hace crecer y cambiar la escena alrededor de su punto de inflexión. Aristóteles afirmaba que deben “Hablar como hablan las personas normales pero pensando como lo hacen los sabios”.
- Los diálogos no exigen frases completas. No siempre nos molestamos en pronunciar un nombre o un verbo. En muchas ocasiones se omiten algún artículo pronombre y hablamos con frases hechas y expresiones, o incluso con exclamaciones”.

Francisco Javier Rodríguez de Fonseca diferencia las siguientes funciones:

#### **2.12.1.1 FUNCIONES NARRATIVAS**

Utilizaremos este tipo de diálogos para explicar el argumento de la historia, la forma en la que van cambiando y evolucionando los personajes y cómo les afectan.

### **A. Referidas al argumento**

Utilizaremos este tipo de diálogos para explicar el argumento de la historia, la forma en la que van cambiando y evolucionando los personajes y cómo les afectan.

Podríamos destacar las siguientes funciones:

- Aclarar la verdad.
- Precipitar futuros acontecimientos.
- El diálogo siempre debe de ser resolutivo. Un grave error que comenten los guionistas principiantes es escribir sólo mediante preguntas y respuestas, y esto siempre se debe evitar, ante todo, cuando se puede responder con un gesto, una acción o con un silencio.
- Presentar información de la historia, personajes o de acciones que no son completas o que no tienen ningún tipo de conexión, con una sola meta, sembrar un aliciente en el espectador.

### **B. Referidas a la acción**

Los diálogos son herramientas de la acción, no simples vocablos que los personajes dicen porque sí. Son acontecimientos que tienen sus propias conclusiones. Estas conclusiones deben usarse ante todo en el momento que el guionista quiere mostrar los cambios más importantes que puede haber a lo largo de la historia. Sin duda alguna, los diálogos son una de las piedras angulares que hay durante toda la etapa trágica.

### **C. Referidas a los personajes**

El diálogo es una herramienta muy importante a lo que uniones entre personajes se refiere, además de aportarnos datos sobre su personalidad, motivaciones y objetivos. Evidentemente cada personaje debe tener sus propias actitudes y aptitudes y maneras de hablar, que es precisamente lo que hace que un personaje sea característico y completamente distinto. Podemos decir que cada uno tiene su propia filosofía de vida y sus propios principios.



Dentro de los diálogos de personajes podemos diferenciar dos fines diferentes. El primero de ellos es dotar a los personajes del lenguaje adecuado a su condición y el segundo es revelar las características psicológicas de los personajes.

#### **A. Dotar a los personajes del lenguaje adecuado a su condición**

Cuando el guionista decide darle un vocabulario determinado a uno de sus personajes debe tener en cuenta su estratificación social, su trabajo y sus relaciones más cercanas. El personaje nunca deberá cambiar su forma de hablar a lo largo de la película, al menos que estemos ante un personaje que se vea obligado a hacerlo por diferentes motivos, ya sea cuando un personaje se hace pasar por otro completamente distinto, *La señora Doubtfire*, o cuando alguien se hace pasar por un identidad distinta a la suya, *Infiltrados (The Departed)*, Martin Scorsese, 2006).

Con esto queremos decir que, bajo casos extremos, un antagonista nunca hablará como el protagonista de la película, que el mentor nunca se expresará como el pupilo, y que el progenitor nunca tendrá el mismo habla que el hijo. Hablamos de casos extremos porque sí que puede existir esta contradicción dentro del diálogo, como por ejemplo en la película *El curioso caso de Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button)*, David Fincher, 2008), el protagonista sufre una enfermedad desconocida, la cual consiste en que cuanto más viejo parece por fuera más joven es en su interior, por lo tanto en el momento que tiene ochenta años en el aspecto exterior pero mentalmente tiene muchísimos menos, por lo que parecerá un anciano pero hablará y pensará como un niño pequeño.

Otro ejemplo claro son las películas de la factoría Luc Besson, como es el caso de *Transporter (Le Transporteur)*, Corey Yuen, 2002) o *Danny the dog (Unleashed)*, Louis Leterrier, 2005). En ambas películas los protagonistas son mucho más refinados, estrictos y educados que los antagonistas, que son completamente todo lo contrario, caóticos, maleducados y con un lenguaje soez y tabernario. Es una técnica más para saber quién es el protagonista o antagonista y la forma en la que actúan.

Por otra parte, en el momento en el que hablamos de diálogos podemos hablar de actores. El guionista puede esculpir su obra pensando en un actor determinado, ya

sea porque lo ha hablado anteriormente con éste o simplemente como fuente de inspiración. Independientemente de los dos motivos sigue unos patrones porque conoce su físico, la forma que tiene de gesticular, su voz, sus muecas... En el caso de que se escriba el papel sin saber quién va a interpretarlo, no hay por qué preocuparse ya que el propio actor podrá adaptar esas características a su papel.

Debemos tener en cuenta que en los guiones nunca se habla como en el mundo cotidiano, el cual está lleno de ironías, de errores gramaticales o expresivos e incluso con repeticiones y redundancias. Se utiliza un lenguaje más coloquial.

Por otra parte, también depende de la riqueza que tenga un lenguaje. Si estamos escribiendo en castellano tenemos una amplia gama de palabras similares que se pueden usar en distintas ocasiones, que a su vez hacen un idioma muy rico en lo que a palabras se refiere. Sin embargo, un guionista que escriba en inglés tiene un abanico más cerrado porque es un idioma que posee menos palabras. Algunas personas hablan de que de cada tres palabras en español hay una en inglés. Realmente esta es una barrera muy importante. En las películas de época inglesas no pueden hablar de usted como hacemos aquí, por lo que siempre debería ir otra palabra como su alteza, señoría... Por tanto se podría afirmar que las películas de época podrían ganar dobladas al castellano en lo que a vocabulario se refiere.

## **B. Revelar las características psicológicas de los personajes**

En el mundo del guión los diálogos son fundamentales para que conozcamos a los personajes, por lo general cuando un personaje habla se está descubriendo a sí mismo, pero también podemos usar otros personajes de la historia para saber cómo o es un personaje en concreto.

Por lo tanto los diálogos tienen que:

- Mostrar el estado emocional y afectivo de los personajes.
- Informar sobre sus expectativas, necesidades, sueños, metas...
- Establecer relaciones entre los personajes. La acción avanza mediante las afinidades y conflictos que surgen entre ellos.

Para cumplir las funciones nombradas respecto al personaje el guionista debe de tener un sentimiento de participación afectiva con todos los personajes. Por lo que

el guionista deberá de conocer a todos los personajes que escribe dentro de su historia para saber que harían cada uno de ellos en las distintas situaciones en las que viven. No reaccionará igual un personaje optimista comparado con un pesimista cuando se den cuenta que se han comido la mitad de la tarta.

#### **2.12.1.2 Funciones referidas a su relación con las imágenes**

Los diálogos y las imágenes tienen una forma de expresión completamente diferente pero a la vez están condenados, al igual que dos hermanos siameses, a compartir algo, en este caso es la esencia del cine, que es la película. Sin duda alguna la aportación de los diálogos sonoros en el cine fue un gran avance narrativamente hablando, pese a que muchos directores se opusieron a la incorporación de los diálogos sonoros dentro de las películas, poco a poco el cine mudo se fue quedando atrás históricamente hablando. La aportación de los diálogos sonoros es tan importante que si se adjunta la importancia del concepto visual dará lugar a la imagen.

Lo que se ve, incluye a lo que se oye, por eso, podríamos decir que en la pantalla los diálogos "se ven". En este sentido, Jean Mitry, avisa que los diálogos no son el desarrollo verbal de una situación sino "un inciso dramático o psicológico en una expresión visual" (Rodríguez de Fonseca, 2009: 66).

De acuerdo con lo nombrado, Francisco Javier Rodríguez de Fonseca afirma que los diálogos deben:

- A. Resolver la polisemia de las imágenes:** Es lo que se denomina función del anclaje. Las imágenes están generalmente abiertas a varias interpretaciones y son los diálogos los que ayudan a fijar su sentido.
- B. Completar el contenido semántico de las imágenes:** El diálogo debe dar información siempre y cuando las imágenes no puedan darlo. Estamos claramente frente a lo que sucede fuera de campo o ante procesos complicados de los personajes.
- C. Completar dramáticamente a las imágenes:** El habla es uno de los grandes rasgos de los humanos si se compara con la fauna. Es la capacidad que tenemos

para mostrar nuestros sentimientos, es muy difícil poder superar la palabra para poder expresarlos por mucho esfuerzo que hagamos para gesticularlos.

- D. Hacer de contrapunto de las imágenes:** El contrapunto fue la principal función que se asignó al sonido, incluido los diálogos. La versatilidad del lenguaje verbal proporciona muchas posibilidades de relación entre el diálogo y las imágenes (Rodríguez de Fonseca, 2009: 66)
- E. Sustituir a las imágenes:** Tanto a la hora de escribir un diálogo como a la hora de describir una situación, siempre se duda entre hacerlo mediante la imagen o mediante la palabra. Sin duda alguna dependerá de lo que queramos hacer dentro de la escena, si el momento de mostrar un paisaje lo mejor es describiéndolo tal y como se lo imagina el guionista. Si estamos en un aula y el profesor quiere explicar su materia lo mejor es mediante un diálogo.
- F. Conectar escenas y unir imágenes:** Sin duda alguna podemos enlazar las escenas una con otra de distintas maneras, como es el caso de un encadenado o un fundido, pero también mediante un diálogo. Imaginemos que el protagonista de nuestra historia es un jardinero, queremos enlazar una escena con la siguiente, la situación puede ser la siguiente: “Cariño, las plantas del jardín están muy secas”, “Mañana mismo lo riego”. Termina la escena y al día siguiente se ve al marido regando su jardín.
- G. Operar sobre el ritmo de las imágenes:** Un diálogo corto y directo siempre dará lugar a un montaje y a una realización veloz.
- H. Modular la tensión de las escenas:** Depende siempre la tensión que quieras dar a la imagen, ya sea humorística o dramática, la primera de ellas será para relajar la tensión dentro de la escena y la segunda de ellas para dar mayor impacto.
- I. Liberar las imágenes de ser explicativas:** Usaremos los diálogos para demostrar su función reveladora para dejar de un lado la imagen, de esta manera se verán beneficiadas las funciones expresivas. Los diálogos se deben entender, pero la imagen llega a nuestro interior de forma instantánea. En los comienzos del cine

era algo completamente distinto, al no existir sonido, no había diálogos sonoros pero sí que existían carteles, por lo que se escribía y se rodaba la escena de una manera explicativa, para que la audiencia se percatara de los que sucedía. Por lo tanto, podemos afirmar que sin los diálogos las imágenes tendrían que especificar todo.

- J. Comentar las imágenes:** En ocasiones es un diálogo en voz en *over* que explica lo que estamos viendo. El diálogo puede ser realizado por un narrador o por cualquiera de los personajes.

Podemos llegar a la conclusión de que todas las funciones de los diálogos es precisamente la unión perfecta entre palabra e imagen, se puede comparar con el vínculo entre cuerpo y alma. Sin uno no existiría el otro, a menos que estemos ante una película muda. Realmente no podemos decir que estamos ante una película perfecta si tiene más imágenes que diálogos, sino aquella que refleja la indivisibilidad entre imagen y diálogo. Nunca será un problema de cantidad, será de calidad y eficiencia.

Los diálogos son fundamentales en el cine, pero siempre hay que saber de qué manera escribirlos. No hay que restar importancia nunca a la imagen que, bajo mi punto de vista, es lo que tiene mayor peso. En un mundo perfecto el espectador debe saber lo que está pasando en todo momento, haya o no diálogos, y en el que caso de que se alcance lo perfecto, éste sería que, incluso sin sonido, el espectador supiera perfectamente lo que está pasando y pudiera interpretar lo que dicen los actores.

La duración del diálogo siempre será de vital importancia, no podrá durar lo mismo un discurso del presidente del gobierno, que un diálogo en medio de una persecución de coches mientras las balas están volando de un lado a otro de la descripción narrada. También tenemos que tener en cuenta que no sean repetitivos y que estén rebosados de redundancias.

El diálogo no tiene que describir siempre un momento concreto, puede ser en ocasiones que esté completamente fuera de contexto causando un efecto de contraste. En este caso el diálogo y la escena no están unidos.

En numerosas escenas de amor podemos ver cómo los amantes están besándose y hablando de cosas completamente distintas. En películas como *Embriagado de amor* (*Punch Drunk-love*, Paul Thomas Anderson, 2002), cuando los amantes se están besando empiezan a piropearse el uno al otro de una forma un tanto peculiar: "your face is so beautiful I just wanna smash it, just smash it with a sledgehammer and squeeze it...you're so pretty".

Todos los diálogos deben tener un cierto reflejo de cómo es cada personaje y ante todo la forma en la que hablan. Todos los personajes saben entre ellos cómo habla cada uno, y el guionista es quien los dota de esa forma de hablar. En muchas ocasiones se puede corregir la forma en la que hablan entre ellos e incluso completar más información sobre lo que un personaje está diciendo.

El guionista puede acudir también a sobreentendidos dentro de la historia, ya sea para acelerar la trama o para ahorrarse escenas y diálogos innecesarios. Los escritores acudirán a sobreentendidos para dar información de forma indirecta o simplemente para citar algo ocurrido, se puede utilizar para acelerar la acción o para informar de algo ocurrido que el protagonista ignora por completo.

Sin duda alguna una gran herramienta dentro de los diálogos es jugar al despiste, la mentira, ya sea por descuido o gusto propio, la información errónea buscada por un personaje, ya sea protagonista, antagonista, principal o secundario es un utensilio con gran fuerza narrativamente hablando. Pero si que dependerá del personaje que la usa y la forma en la que la use.

Muchas veces los personajes mienten a otros, en ocasiones el espectador sabe de esta mentira y en otras la ignora por completo. Si el espectador sabe que está mintiendo el antagonista a uno de los protagonistas eso sólo provoca mayor odio y rencor al antagonista. Pero si el antagonista miente tanto a público como al protagonista y más tarde se descubre la mentira, se generará una sorpresa en el espectador. En otras ocasiones, es el protagonista quien engaña al antagonista para poder hacerle frente, en este caso también suele engañar al espectador para que le sorprenda la manera en la que se le tiende la trampa al antagonista. También podemos hablar de mentiras piadosas en lo que a los protagonistas se refiere. En muchas ocasiones mienten a sus seres más queridos para no quedar mal delante de ellos; esta mentira se puede transformar en un contratiempo a lo largo de la película.

En la película *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), Loki aprovecha el momento en el que su hermanastro está en el destierro para mentirle y decirle que nadie ansía su vuelta; esta mentira provoca un revés en el protagonista.

Sin embargo en la película *Asalto al poder* (*White House Down*, Ronald Emmerich, 2013), el protagonista, Cale, le hace creer a su hija que va a trabajar como guardaespaldas del presidente de Estados Unidos, pero realmente la entrevista no ha ido como él ha querido. Estamos ante una mentira piadosa porque a su hija le encanta todo lo relacionado con la Casa Blanca y lo patriótico.

Al igual que existen diálogos falsos, también puede suceder lo mismo con los *flashback*, cuando en una película se hace uso de esta herramienta el espectador y los personajes pueden dudar si están ante algo que realmente ocurrió así o no. Lo mismo sucede con los pensamientos, sueños de los personajes o con la voz en *over*.

En las escenas, los guionistas deben mostrarnos que son inteligentes y dividir las conversaciones en lo que McKee (2011) llama acción/reacción, donde se ven influenciados los personajes que están dialogando.

Dentro de las escenas, los diálogos entre personajes y, por lo tanto, el habla entre personajes, debemos usar cambios mediante el silencio, la ignorancia o la no escucha del otro personaje, para dar pie a un golpe de efecto dentro de la escena al personaje y reaccionar dependiendo de la situación nombrada.

El diálogo cinematográfico se debe escribir como si la imagen fuera la primera opción y el diálogo la segunda.

### **2.12.2 DIEZ REQUISITOS DE LOS DIÁLOGOS**

Cuando un guionista intenta darle el don del habla a los personajes es de vital importancia que sepa en qué terreno se está moviendo y cómo poder exprimirlo a su máxima potencia. Las imágenes siempre han estado presentes en el cine y siempre estarán, pero los diálogos siempre se deben ajustar a unos determinados requerimientos. Francisco Javier Rodríguez Fonseca propone los siguientes:

#### **A. Comprensibles**

En la información, lo que dicen los personajes y la forma en que lo dicen, por lo general, se entiende a la perfección, pero en otras ocasiones se busca de forma intencionada que no se entienda ni lo más mínimo o sólo una parte de ello. El gitano

de *Snatch, cerdos y diamantes* (*Snatch*, Guy Ritchie, 2000), interpretado por Brad Pitt, tiene un acento muy cerrado y prácticamente no se le entiende cuando habla, pero realmente es algo buscado para dar mayor comicidad a la película.

#### **B. Significativos**

Tanto palabra como imagen deben aportar su significado dentro de la escena. El significado puede ser emocional o informativo.

#### **C. Emocionales**

Es la manera que tiene los personajes de mostrar sus sentimientos más profundos. El significado emocional es aquel que nos muestra lo que quiere hacer el personaje, sus metas, sus objetivos, cómo debe actuar, cómo hacer frente a situaciones... Los sentimientos humanos siempre deben estar por encima de lo lógico. Las emociones son un claro gancho con la historia, y ante todo con el personaje, y con el espectador, el cual si se siente identificado con el personaje y comparte sus objetivos y pensamientos, siempre se hará la misma cuestión ¿qué ocurrirá ahora? Si se hace esa pregunta es que la película le gusta y le inquieta, le conmueve.

#### **D. Informativos**

El guionista muestra al espectador cuáles son los contenidos de la historia. Nunca debe caer en la monotonía y sólo informar, pero lo hará de forma contextual nunca directa. Como guionistas sabemos que estamos informando de forma correcta si la integración informativa actúa como cimiento de la expresión sensitiva del personaje.

#### **E. Necesarios**

Debemos tener cuidado con los diálogos que no aportan nada a la acción, puede tener una cierta relevancia pero no tiene por qué ser necesario. Si al escribir la escena o la secuencia vemos que al borrar el diálogo la escena no se ve afectada, estamos ante un ejemplo de que es completamente prescindible.

Nuevamente la pericia del guionista está en juego a la hora de escoger bien los diálogos, con el fin de no alargar la película o que no contenga los datos suficientes para la completa comprensión por parte del espectador.

Por lo general solemos encontrarnos diálogos naturales que a su vez deben ser libres. Es curioso que cuanto más trabajan los guionistas en un diálogo, parecerá más normal, más habitual. Pero siempre debemos tener en cuenta que esa naturalidad que



queremos buscar en los diálogos debe acoplarse a la historia que estamos contando y que a su vez la hará mucho más creíble.

La verosimilitud se considera como un requisito fundamental tanto de la historia como de los diálogos que la pueblan, a pesar de que hay directores que la desprecian a favor de la emoción (Rodríguez de Fonseca, 2009: 70).

Aunque el guionista busque esa emoción, debe demostrar su inteligencia ya que siempre debe ir acorde con la historia contada, sino no sería creíble y el espectador se sentiría defraudado.

#### **F. Apropriados**

Deben ser apropiados tanto a la historia como a los personajes. Aristóteles en *La poética* afirmaba que se hiciera hablar “al joven como a un joven y al anciano como un anciano”, es decir, nunca debemos dar un vocablo distinto al que corresponde a un personaje, ya que los diálogos les delatan. Nos muestran cómo son. Además, ayudan al espectador a identificar al personaje que aparece en escena.

#### **G. Concisos**

Los diálogos deben ser breves en dos aspectos, en las palabras y en los contenidos. Respecto a las palabras, han de ser breves porque cuando los personajes hablan sin parar y tienen diálogos largos, sólo consiguen ralentizar las acciones, por lo que podrá dar problemas a la unión entre diálogo e imagen dentro de la escena.

En lo que a contenidos se refiere, lo mejor es que el personaje no hable tanto como nos gustaría. Así se crea un misterio que engancha al espectador.

No hace falta que el personaje cada vez que hable lo haga con relevancia. En muchas ocasiones la intensidad dramática crece gracias a una cuestión determinada y no hace falta un diálogo para expresarlo. Si tenemos en cuenta las reacciones afectivas en podemos prescindir también de los diálogos.

#### **H. Interesantes**

Los diálogos deben provocar expectación, asombrar, dar información al espectador para que no se mueva de la butaca, siempre y cuando la historia siga creciendo en cuanto a intensidad dramática se refiere. Para que el espectador capte el interés de los diálogos y de la historia, debemos dejar información de lado, no dársela de golpe, sino dosificada. Realmente, el espectador quiere saber todo sobre el personaje, pero prefiere no tener toda la información y crear sus propias expectativas,

esta situación debe ser aprovechada por el guionista y de esta manera sorprender al espectador.

¡Cuántas veces nos ha ocurrido que nos reunimos con la familia o con amigos para ver una película de suspense! Cada uno tiene su propia teoría de quién es el asesino, pero al final nos sorprende a todos y del que menos sospechábamos es el asesino. Esa expectación grupal siempre da buen resultado psicológicamente.

### **I. Dinámicos**

Los diálogos deben catapultar los acontecimientos de la historia. Si un personaje pregunta o interroga a otro, no tiene por qué tener una respuesta automática, podemos cambiar de conversación, contestar con otra pregunta o mediante la omisión.

Pero también pueden existir ocasiones en las que el diálogo no sea dinámico como son los siguientes casos:

Hay escenas en las que se pretende solucionar situaciones presentes y no conflictos que tendrán lugar en el futuro. Suelen ser situaciones cargadas de emociones, por lo que se deberán usar los diálogos para expresarlas y no para avanzar la acción. Estamos ante ejemplos como una declaración de amor, ante un adiós, una mala noticia...

En otras ocasiones podemos acudir al humor para poder dar un respiro al espectador. De esta manera pausamos la tensión dramática.

### **J. Versátiles**

Si hay algo que caracteriza a los diálogos es su elasticidad. Muchas veces los utilizamos para decir cosas completamente distintas de que lo queremos decir, es decir, los usamos de forma irónica, insinuante, podemos cortar frases, frases que el espectador entiende de una forma y el personaje de otra... El espectador es consciente de ello y lo mejor de todo, le gusta y quiere formar parte del juego. Todos los ejemplos mostrados son casos de matices, subtextos dentro de los diálogos, y son prácticamente obligatorios, fundamental en el mundo de la narrativa audiovisual.

### **K. Continuos**

Un diálogo no se consume en el presente en el que se realiza, está unido a las escenas anteriores y anuncia escenas posteriores. La continuidad en los diálogos no

hace referencia a que una misma conversión continúe en dos escenas seguidas, sino a la necesidad de asegurar lo se quiere contar (Rodríguez de Fonseca, 2009: 74).

### **2.12.3 EL BLOQUE DE LOS DIÁLOGOS**

Al igual que ocurre con la escena, a la hora de escribir los diálogos debemos seguir unos patrones y tiene un bloque. En el caso de los diálogos está formado por tres elementos distintos pero que a la vez se complementan. El primero de ellos es el nombre del personaje, informa de quién es y el personaje que tiene el habla. Debajo del nombre está el diálogo, que es lo que está expresando el personaje. El tercer y último componente es el paréntesis, está ubicado entre el nombre del personaje y el diálogo, se utiliza para saber en qué tono o estado de ánimo está hablando el personaje, triste, llorando, irónico, voz baja...

#### **2.12.3.1. Normas generales**

- El bloque de diálogo siempre debe tener el nombre del personaje, aunque queramos ocultar su identidad, siempre debe tener nombre, ya sea personal, apodo, o simplemente “hombre misterioso”. Además, una vez que tenemos puesto el nombre, éste nunca cambiará, y siempre tendrá una línea de diálogo, ya sea una frase o puntos suspensivos. Podremos usar también el paréntesis para aclarar a quién va dirigido el diálogo en el caso de que haya duda, o varios personajes en la misma escena, o simplemente sea un discurso frente a mucha multitud.
- El espacio entre el nombre del personaje y el diálogo siempre debe ser un interlineado sencillo y nunca debe tener un espacio o línea en blanco.
- En el caso de que pongamos un paréntesis entre el diálogo y el nombre, también debe haber un espacio sencillo entre ambos. Al igual que entre el paréntesis y el diálogo.

#### **2.12.3.1.1 Nombre de los personajes**

- Es la manera que tenemos de identificar quién va a hablar o quién está hablando. Siempre debe ir en mayúsculas.
- Desde el punto de vista del formato, debe estar situado a cuatro pulgadas del margen izquierdo de la página en la que estamos escribiendo.
- Una vez bautizado un personaje, éste debe tener siempre el mismo nombre o apodo hasta el fundido final o hasta que deje de aparecer en la película.

### 2.12.3.1.2 Diálogo

- El diálogo es todo aquello que dice o piensa un personaje y que a la vez oye el espectador.
- Siempre debe estar situado entre 2 ½ y 6 ½ pulgadas desde el lado izquierdo de la página.
- Debe estar escrita en prosa básica empezando en mayúsculas y tener la puntuación adecuada.
- El énfasis en el diálogo:
  - Los diálogos deben escribirse siempre de forma correcta, a menos que el personaje no sepa expresarse o hablar bien.
  - Por lo general no debe hacer uso de signos tipográficos como las comillas. Se podrán utilizar cuando queremos resaltar un diálogo o una frase determinada. Si el personaje está recitando algo, ya sea un versículo, un poema o está cantando, no hace falta usar las comillas. En el momento que queremos destacar una palabra y no una frase entera, utilizaremos el formato subrayado para poder recalcarlo, pero nunca otros tipos de formato tales como negrita, mayúscula o cursiva.
  - Cuando el diálogo esta partido mediante una sílaba no debemos de usar el guión en el margen de la derecha, podemos saltar la palabra al próximo párrafo. Los diálogos se podrán leer de una forma más asequible cuando la palabra no esté partida.

Hay situaciones que ocurren fuera de plano y que dan mucha fuerza dramática porque es algo que ignoran espectador y personaje. También puede haber fuera de plano diálogos, no es algo que esté relacionado sólo con acciones.

Si queremos hacer uso de estas técnicas: si el diálogo está fuera de plano, debemos usar la expresión (*O.S off screen*) y si es un una voz en *over* (V.O). Al igual que el bloque de diálogo estas dos técnicas tienen que tener unos usos determinados, que son los siguientes:

- Independientemente de que usemos la voz en *over* o el fuera de campo, siempre debe ir seguido del nombre del personaje, en la misma línea.
- El uso de los paréntesis es completamente imprescindible, obligatorio.

- Respecto al formato de ambas expresiones deben ir en mayúsculas y abreviadas.

#### **2.12.3.1.3 Fuera de plano**

Todo personaje que forme parte de la escena y que a su vez no esté dentro del plano se puede considerar *off screen*. Se suele usar cuando el personaje no esté presente dentro del plano, pero sí cerca de donde suceden los acontecimientos, en otro cuarto, por ejemplo. Gracias a la técnica del *off screen* podemos mantener una conversación entre dos lugares distintos pero cercanos y así hacer que esté dentro de la escena un personaje que parece que está presente.

Si está claro quién está hablando en la escena se pone directamente el nombre del personaje y el diálogo, sin embargo, si se puede confundir el personaje que está hablando se debe poner (O.S) o hacer uso del paréntesis debajo del diálogo para aclarar quién está hablando, si un hombre o una mujer, en qué tono hablan, si tiene algún acento...

#### **2.12.3.1.4. Voz over**

##### **2.12.3.1.4.1 Voz a través de un dispositivo**

A día de hoy son muchos los dispositivos que hablan, un ordenador, un teléfono móvil, radio... Nunca estaría de más especificar de dónde sale esta voz. En el caso de que sea un teléfono, se puede poner voz filtrada, o si es la radio, describir cómo se oye la voz. En el caso de que queramos especificar cómo es la voz, acudiremos a un truco ya nombrado, el uso del paréntesis debajo del nombre del personaje, y evidentemente siempre con espacio sencillo.

##### **2.12.3.1.4.2 La voz del narrador (V.O)**

Haremos uso de esta técnica cuando no está presente en la escena el narrador, pero sí se le oye. Suele oírse la voz y ver una sucesión de fotogramas mientras el narrador habla.

En el caso de que sea uno de los personajes el que narra, Sarah Connor en terminador, se pondrá: Sarah Connor y (V.O). En el caso de que no sea ninguno de los personajes y es el narrador de la historia, se pone Narrador y (VO).

##### **2.12.3.1.4.3 Pensamiento de los personajes**

Para mostrar esta herramienta es tan sencillo como ver al personaje dentro de una escena mientras se oye en VO todo lo que piensa, muestra sus sentimientos de

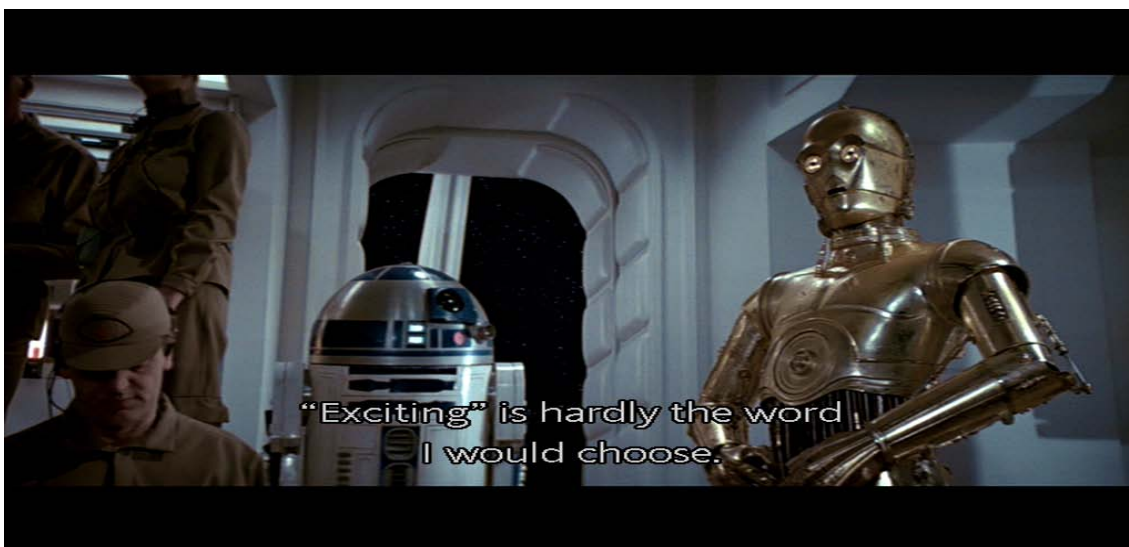
esta manera. En cualquier película dirigida por Terrence Mallick se puede ver este tipo de herramienta.

En el caso de que el personaje esté hablando, realice una acción y luego siga hablando, usaremos la continuidad del diálogo. Para verlo plasmado en el guión deberemos poner el nombre del personaje y entre paréntesis "cont" si estamos escribiendo el guión en castellano o "cont's" si escribimos el guión en inglés.

#### 2.12.4 TÉCNICAS AVANZADAS DE DIÁLOGO

Independientemente del personaje que esté hablando, ya sea un vulcano o el afroamericano más macarra del Bronx, el diálogo con el que decidimos dar el don del habla al personaje debe ser real, como el de una persona de carne y hueso. En el caso de que no hable nuestro idioma, cualquier raza de alienígena o robot de la saga de *La guerra de las galaxias*, debemos informar con subtítulos o simplemente otra persona que hable el idioma con el que está escrito el guión para poder explicarnos qué ha dicho, ya sea con una traducción literaria o con un diálogo que conteste lo que ha dicho el otro personaje además de aportar ritmo a las escenas.

El robot C3PO siempre ayuda al espectador a entender a su inseparable amigo R2D2, no dice literalmente lo que habla su amigo, pero sí que lo insinúa.



-35-

La imagen muestra un momento de la película *El retorno del Jedi*, en la que C3PO contesta al otro robot y a la vez insinúa lo que aquél dice.

Algo similar sucede en la película *Lars y una chica de verdad* (Lars, Craig Gillespie, 2007), donde el protagonista se enamora de una muñeca hinchable, y poco a

poco la va conociendo todos sus familiares y el pueblo en el que vive. Como la muñeca no habla es el propio Lars quien tiene que actuar como intermediario.



-36-

La imagen muestra uno de los momentos en los que el protagonista habla por la muñeca hinchable.

#### **2.12.4.1 La forma en la que las personas hablan**

Cada personaje habla de una forma distinta, nunca cambiará su forma de hablar a lo largo de la historia, no habla igual un gladiador que pelea en el circo romano que el presidente de la ONU, al igual que no habla igual un triunfador con las mujeres que un chico tímido.

Existen muchas variantes a tener en cuenta a la hora de escribir diálogos:

- Limitaciones físicas: Estamos hablando de acentos, ya sea de Basauri como la diferencia entre el francés entre Bélgica y Francia. También podríamos hablar de la forma en la que hablan los personajes, como por ejemplo de trastornos dentro del lenguaje, un tartamudo como en *Un pez llamado Wanda*, o una persona que cecea. La diferencia entre idiomas se pueden ver en películas como *Nada que declarar* (*Rien à déclarer*, Dany Boon, 2010); la película trata sobre las diferencias entre franceses y belgas, en este caso en una profesión muy concreta: policías fronterizos. En la película no sólo se puede ver la diferencia entre el francés de Francia o el belga sino

que también se puede ver cómo una persona imita el acento francés de Lieja y de Bruselas.

- Nivel educativo: En este caso estamos ante la forma de hablar, la educación, la clase social, la forma de pensar, que influenciará en la historia por el modo de ser del personaje. No hablaría igual un campesino de la Edad Media que un noble de la misma época.
- Edad: Es un factor muy importante en el personaje. Un anciano no hablará igual que un niño que acaba de aprender de hablar.
- Profesión: cada profesión tiene su forma de hablar, un médico nunca hablará igual que un policía.
- Lugar donde transcurre el guión: No hablarán igual en Cantabria que en Andalucía.
- Idiomas y acentos: No hablará igual una persona en inglés de Londres que de Escocia.
- Todos estos factores deben usarse en los guiones. Sin embargo, respecto a la forma en la que hablan los personajes, sus acentos, los defectos en el momento de hablar, debemos tener cuidado, porque nunca deben de confundir al público, sino que éste debe entender lo que dice el personaje, ya sea tartamudo o tenga un inglés muy cerrado, el mensaje siempre debe ser recibido correctamente por el espectador.

#### **2.12.4.1.1 Acentos**

Imaginemos que queremos plasmar un personaje en nuestra historia que tenga algún tipo de acento. En el momento en el que habla, debemos poner debajo del nombre entre paréntesis el acento o la forma en la que habla. El paréntesis debe ir con un interlineado sencillo, no hace falta escribir mal los diálogos, eso ya es cosa de los intérpretes de la película y de la dirección de actores.

#### **2.12.4.1.2 Lenguaje técnico y jerga**

El lenguaje técnico y la jerga dan un toque muy humano a los personajes, cada uno de ellos hablará según su clase social, su estilo de vida, su profesión, incluso lugar de nacimiento. Volvemos a insistir, no habla igual un astronauta que un basurero.



- A.** *Frases entrecortadas: siempre pueden dan mejor efecto y tono a la escena.*
- B.** *Puntos suspensivos: Se hace uso de los puntos suspensivos, es un mecanismo muy útil para simular el habla, se usa ante todo para indicar que una frase no se finalizará o en la forma que la frase se debe decir.*

(Bowles, Mangravite, Zorn, 2006: 57)

Podemos nombrar distintos usos a los puntos suspensivos que son los siguientes:

- Un personaje es interrumpido antes de que termine la frase, puede ser interrumpido porque otro personaje entra es escena o le interrumpe, o por un acción.
- El personaje también se puede interrumpir a sí mismo, deja de hablar porque ha descubierto algo, porque duda, o para dar un golpe dramático a la escena. En otras ocasiones se corta la frase en el montaje final de la película.
- En el caso de que suceda una interrupción de un personaje, siempre se tiene que explicar cómo ha sucedido ésta.
- Siempre será mejor prescindir de diálogos innecesarios que no aporten nada a la historia o que sean obvios.

#### **2.12.5 NOTAS ADICIONALES SOBRE EL DIÁLOGO**

Es uno de los aspectos más difíciles del guión debido a:

- Fingir un coloquio no ficticio para que el emisor lo asimile.
- Deben moderarse y perfeccionar para que no se canse el espectador aguardando.
- Por último no debemos olvidar que en la vida real la gente habla con acentos según su lugar de origen, tenemos formas distintas de expresarnos, pisamos frases unos a otros...

##### **2.12.5.1 Paréntesis**

Los paréntesis se usan de forma conveniente para que se sepa cómo se dice el diálogo: feliz, infeliz, irónico, enfadado....

- Se deben escribir a tres pulgadas y un cuarto del lado izquierdo de la página y siempre debajo del nombre del personaje que tiene el habla. La forma de indicar cómo se dice el diálogo siempre debe ir en paréntesis.
- Deben estar siempre limitados a las palabras, frases y en ocasiones fragmentos.
- Lo que escribamos dentro del paréntesis tiene que ser franco y concreto, debemos indicar, preferiblemente con una palabra, cómo se va a expresar el personaje.
- Nunca debemos poner más de dos descripciones y si queremos hacerlo deben ir separadas con el signo de puntuación punto y coma.
- Por lo tanto el paréntesis tiene una clara función: ser lo más breve y conciso posible. Sí que es cierto que en ocasiones necesitaremos usar más de dos palabras pero no hay que olvidar que el principal objetivo del paréntesis es intentar ser breve, sólo usaremos varias palabras en caso de necesidad extrema.

Hay que destacar tres casos especiales a la hora de colocar los paréntesis:

#### **A. Beat**

Puede tener distintos significados

- El personaje cambia la forma de pensar.
- El personaje está indeciso.
- Queremos crear un efecto dramático dentro de la escena.

#### **B. Interrumpir**

Cuando no queramos poner una interrupción podemos poner una variante que es solapar un diálogo con otro, pero realmente en este caso se trata cuando un diálogo da pie a otro diálogo, no llega a interrumpir del todo. Simplemente le da un toque de continuidad al habla de los personajes que prácticamente lo hacen a la vez.

#### **C. Pausa**

La utilizaremos cuando queramos dar un respiro a los diálogos o para que reaccione el personaje al que están hablando. En ocasiones una pausa dice mucho más que un diálogo. Se puede usar en muchas situaciones pero realmente se suelen usar cuando tiene lugar, por ejemplo, una conversación telefónica. Ponemos este ejemplo porque a la hora de hablar por teléfono uno suele hablar y otro suele escuchar, por lo que suele estar callado cuando está recibiendo el mensaje y asimilando la información.

*No hay que olvidar que en el caso de hacer uso de cualquier tipo de paréntesis nombrado hay que poner constantemente la información, si hay pausa, se usa ante todo cuando se está escuchando una conversación telefónica y no hay ningún tipo de cambio de carácter. Sin embargo el respiro se hace uso cuando tiene referencias emocionales o psicológicas dentro de una conversación (Bowles, Mangravite, Zorn, 2006: 64).*

## **BLOQUE III: LA ANTICIPACIÓN**

### **2.13 QUÉ ES UNA ANTICIPACIÓN Y CÓMO SE UTILIZA**

#### **2.13.1 DEFINICIÓN**

Todo emisor debe tener en cuenta que a la hora de contar una historia ha de saber cómo manipular al público y su interés, ya sea respecto al pasado o al futuro de los acontecimientos. Sí que es cierto que en el caso de la anticipación jugaremos, por lo general, con el ansia que tiene el público de intentar adivinar el futuro. El guionista debe aprovechar esta faceta del público para sacar el máximo partido a las anticipaciones. ¿Cómo hará el guionista para jugar con el espectador? Muy sencillo, el escritor debe divertirse con la anticipación y con el espectador mediante trucos como la intriga, pistas falsas, emociones, avisos susceptibles... y a la vez jugar con el factor sorpresa haciendo todo lo posible para que el espectador no se espere ese movimiento final del guionista y generar un grado de satisfacción al no coincidir con lo que el receptor había previsto.

Era Aristóteles quien afirmaba que los hechos se producen contrariamente a nuestra expectativa (*Para ten doxan*) o contrariamente a nuestra idea (*Di allela*) (Chion, 2009: 311).

Son muchos los autores que hablan sobre la anticipación y cada uno de ellos tiene su propia definición, aportando su pequeño grano de arena en el desierto de la narrativa audiovisual. Podemos afirmar que es una herramienta básica en los guiones y, al igual que los puntos dramáticos nombrados anteriormente, son fundamentales en todo tipo de películas, independientemente de su género o su argumento.

Antonio Sánchez-Escalonilla (2008) la define como el énfasis del guionista sobre un objeto, personaje o acción, ya sea a través del diálogo o de la imagen, que posteriormente adquiere un sentido. El segundo momento se denomina cumplimiento.

Sin embargo Seger (2011), quien llama a la anticipación *foreshadowing*, la define como una pista visual o de diálogo que se da para plantear algo que sucederá después *pay off*. El uso de la anticipación no es patrimonio de un género cinematográfico determinado, aunque sí es cierto que en películas de misterio, el público necesita ayuda frecuente para seguir las complicadas pistas que conducen a la

solución. Hay otros géneros cinematográficos, como la comedia, que también usan la anticipación, ya que muchos de los golpes de humor deben ser preparados, o anticipados, para poder conseguir un mayor efecto. La mayoría de las películas, por no decir todas, utilizan algún tipo de anticipación y *pay off*.

Para el autor norteamericano Eugene Vale (2002), es una reacción del espectador ante las intenciones de la historia, crea unas expectativas y anticipa el resultado de las acciones, es decir el éxito o el fracaso. Para pulsar este mecanismo es necesario que el espectador esté informado de las intenciones y los objetivos o no podrá anticipar nada. Se provoca un deseo de alcanzar el objetivo y este deseo produce un movimiento hacia adelante en la mente del espectador.

Gabriel Martínez (1998) afirma que la anticipación es uno de los diamantes en bruto de toda narración. Su buen uso activa la alerta, la curiosidad, el suspense, la sorpresa y, por regla general, mantiene e incrementa el interés del espectador.

Gabriel Jiménez (2012) define la anticipación como el anuncio de un elemento que está por llegar, para generar expectativas en el espectador. La función de este recurso es incrementar la tensión, pero no podemos usarla a la ligera, porque el espectador nos pedirá que seamos consecuentes.

Pablo Alvort (2002) lo define como el recurso básico de cohesión de todo guión, con objeto de obtener una obra completa.

Bajo nuestro punto de vista, la anticipación es una herramienta que utilizan los guionistas para dar suspense a una escena, para que los protagonistas resuelvan enigmas o para que los personajes puedan superar obstáculos a lo largo de la película de un modo creíble para el espectador. Estamos de acuerdo con Gabriel Martínez en que la anticipación es un “diamante en bruto” que hay que pulir poco a poco para convertirlo en la joya más valorada. Se puede comparar con el as que uno tiene guardado en la manga en una partida de póker o con el grano de mostaza del que habla el Evangelio: de una pequeña semilla sale un gran árbol. Sin duda alguna, el símil es muy adecuado porque en proporción al tamaño de la semilla, la planta que crece es de las más grandes que existen.

El guionista siempre debe dar la información en pequeñas dosis, nunca toda de golpe. Pongamos un ejemplo: No puede ser que Superman empiece a volar en el minuto noventa de película, cuando se va a enfrentar al antagonista. Primero, el

público debe conocer las diferentes facetas del personaje: cómo es, qué sabe hacer, qué objetos sabe utilizar o cuáles tiene a su alcance...de otra manera, el espectador se sentiría como mínimo extrañado.

#### **2.13.1.1 Cómo se utiliza la anticipación**

Como hemos visto, cada teórico de la narrativa audiovisual tiene su propia definición de anticipación, cada uno aporta pequeños detalles; aunque tengan definiciones distintas sí que coinciden en algo muy importante como es la forma de usar esta herramienta tan poderosa. Todos hablan de dos momentos cruciales: el primero de ellos es el momento en se presenta la anticipación y el segundo de ellos es cómo hacer uso de susodicha técnica.

Cada autor llama a las dos situaciones de una forma distinta. Seger llama a la anticipación *foreshadowing* y usa el término *plant* y *pay off*, Alvort, abono y pago... nosotros rebautizaremos los dos términos y los llamaremos *cultivo* y *cosecha*.

Afirmamos que la anticipación es una herramienta sencilla pero a la vez importante y poderosa. Debe haber un cultivo acertado y cuidado para después obtener una buena cosecha. El guionista debe ser lo bastante inteligente para dar la información al espectador de forma sutil y detallada pero sin que éste sospeche cómo se utilizará en el futuro.

En resumidas cuentas, debe pasar de puntillas ante el público. Podemos afirmar tajantemente que tanto la escena de cultivo como de cosecha, son completamente imprescindibles. Sin la primera, la cosecha perdería credibilidad y sin la segunda, estaríamos creando en los espectadores expectativas que nunca se van a cumplir.

La escena imprescindible del cultivo debe efectuarse a lo largo de los primeros cuarenta minutos de película, lo que dura aproximadamente el primer acto, para que tenga su cosecha a lo largo del segundo y tercer acto. ¿Por qué el cultivo debe hacerse a lo largo del primer acto? El motivo es porque se trata del momento en el que se plantean en el guión los conflictos, las motivaciones, objetivos de los personajes y las normas del juego. El guionista debe aportar la mayor información posible sin excederse, para que en el segundo acto se desarrollen las tramas y subtramas y en el tercero tengan lugar la resolución de todas las historias que quiera narrar el guionista, ya sean principales o secundarias.

Imaginemos que nuestro protagonista es un policía que está siendo investigado por Asuntos Internos por supuesta corrupción, pero en realidad los corruptos son los de este departamento. Si durante el primer acto vemos cómo el protagonista se mete una daga en la bota para tener siempre una ventaja en una pelea cuerpo a cuerpo, podrá usarla en el tercer acto para defenderse de su mejor amigo cuando éste le traicione, sin que el espectador se sienta extrañado. Lo que no podemos hacer es que en la escena final de la película, cuando el antagonista está a punto de matar a nuestro personaje principal, éste saque la daga del bolsillo para poder defenderse del adversario, sin haber visto en ningún momento que el policía siempre lleva dentro de la bota el arma blanca. Sería como si se sacara un “conejo de una chistera”. La escena carecería de credibilidad y el público se sentiría extrañado y confuso.

Para poder cultivar una anticipación, se pueden usar distintos recursos, ya sea desde el punto de vista de la narrativa audiovisual o de la dirección. La mejor manera, desde el primer punto de vista nombrado, es con un diálogo o con una acción.

Figuremos que nos encargan escribir una comedia romántica basada en un chico llamado Bosco que, recién incorporado a una empresa, se enamora de una compañera de trabajo que está de intercambio. Ella es alemana y tan sólo habla su idioma materno. No podemos poner al protagonista hablando en un alemán fluido, sin antes insertar la llamada “escena imprescindible”, ya sea con la directora de Recursos Humanos leyendo su currículum, en el que pone que habla alemán fluido (anticipación de diálogo) o con el protagonista viendo películas con sus amigos en alemán sin ningún tipo de subtítulos y después debatiendo sobre ellas (anticipación de acción). Aunque, para dar más fuerza al conflicto, realmente lo mejor sería hacer que el protagonista no sepa nada de alemán y que el compañero con el que peor se lleve de la empresa sea el que, por su ascendencia alemana, sepa a la perfección el idioma, y así intente conseguir por esa vía a la chica.

La manera de cultivar la anticipación desde el punto de vista de la dirección, es haciendo hincapié en un objeto, y bastaría con un simple movimiento de cámara. En este caso, si estamos ante una película en el que el director y guionista son personas distintas, tendrá que existir una complicidad entre ambos a la hora de rodar y editar la película, porque de lo contrario nuestro cultivo no tendría la fuerza necesaria y su cosecha carecería de credibilidad. Bastaría con una escena donde se use una

panorámica o un *travelling* mostrando la información que queremos. En el caso de la comedia romántica nombrada anteriormente, lo perfecto sería una escena donde el protagonista se ha quedado dormido y la cámara muestra su habitación en la que podemos ver libros de gramática, literatura y filosofía alemana. Además, el protagonista descansa con los auriculares encendidos a través de los que se oye una voz *over* en alemán.

Sin duda alguna, una vez que se ha hecho el cultivo de forma silenciosa y prácticamente invisible, cada espectador piensa en sus propios resultados, los cuales pueden coincidir o no. El guionista deberá dar de forma sutil y con cuentagotas la información al espectador porque quiere sorprenderlo y porque a éste no le gusta tener la razón en todo momento, quiere ser sorprendido.

Chion (2009) recomienda que el cultivo no se vea venir, que el espectador tenga la sensación, la impresión de que no tendrá ningún efecto, al igual que no debe tener presagio alguno y que, pasados los minutos, pase a tener una vital importancia. También recomienda que, al igual que conlleva a algo, tenga su propio sentido, y que no sean olvidados porque inconscientemente crean una expectativa a la que hay que responder. El cultivo no debe tener interés dramático alguno, ante todo para que el público no sospeche sobre cómo lo utilizaremos; en el caso de que el espectador se dé cuenta, la historia se verá estancada, la escena perderá ritmo y a su vez se convertirá en un nudo de acción molesto.

La segunda escena imprescindible dentro de la anticipación sería la cosecha. El guionista utiliza la pista cultivada anteriormente y utiliza ese as que se ha guardado en la manga. Toda anticipación debe tener ambas partes, como guionistas no podemos realizar un cultivo sin cosecha ni una cosecha sin cultivo. Es el momento de sorprender al público y mostrar todas las bazas que habíamos avisado pero no mostrado. El guionista tiene que sorprender al público y a la vez, no decepcionarse a sí mismo, sabe perfectamente que ha jugado con el espectador y tiene que ser agradecido con éste.

No debemos hacer un cultivo sin tener después una cosecha, que no quiere decir que tenga que suceder algún tipo de acontecimiento. Como mínimo hay que dar a entender que se ha creado un cultivo por una determinada causa de forma premeditada o no y hacer cómputo. En el caso de que no vayamos a cumplir la anticipación lo mejor es dejar caer las dos escenas del montaje final.



Por lo tanto, podríamos afirmar para cerrar este apartado que: Tanto el cultivo como la cosecha deben tener sus correspondientes escenas imprescindibles con el fin de que la audiencia no se sienta defraudada ante un final inverosímil o una resolución artificiosa y que toda anticipación debe tener siempre un cultivo, para obtener una cosecha. De lo contrario perderemos la credibilidad ante el espectador y todo su respeto.

### **2.13.1.2 El suspense y la sorpresa: otros usos de la anticipación**

El suspense es una forma muy interesante de utilizar la anticipación. Al igual que las anticipaciones agradables y desagradables, no se usa como acción resolutive, se utilizará de forma que vaya directa a los sentimientos del espectador.

Las anticipaciones también podremos usarlas para dar incertidumbre, suspense o angustia en el espectador, en este caso aprovecharemos la cosecha para usar estos elementos cinematográficos nombrados. El suspense debe ser utilizado por el guionista en un momento determinado de una secuencia o escena para combinar un desasosiego e incertidumbre de la acción que transcurre. Por lo general, es el espectador quien sabe más que el personaje en el momento que se realiza el cultivo de la anticipación.

Imaginemos que un personaje tiene fobia a las arañas, podríamos hacer saber esa faceta del personaje al espectador mediante un diálogo (cultivo), para luego crear un mayor suspense en una escena donde el protagonista está siendo perseguido por los antagonistas en un zoológico y de pronto, inconscientemente y para intentar huir de los enemigos, entra en la sala de arácnidos (cosecha, para dar suspense). Cultivo realizado sí, cosecha cumplida, sí, suspense creado también, el espectador sabe a qué lugar ha acudido el protagonista cuando éste no lo sabe en absoluto.

Hay numerosos casos de películas donde se usa el suspense como herramienta, por ejemplo, en la película *Hansel & Gretel cazadores de brujas* (*Hansel and Gretel: Witch Hunters*, Tommy Wirkola, 2012), cuando los protagonistas acuden al bosque sabiendo que es un lugar lleno de brujas y seres malignos. Otro ejemplo, cuando un personaje está en peligro y el otro personaje cercano lo ignora completamente. Volvamos a ver el ejemplo de *Hansel & Gretel*: hay un momento en el que Hansel está hablando con el personaje femenino Mina, mientras su hermana Gretel está en un lugar distinto y corriendo peligro porque los antagonistas están intentando acabar con

ella. Esto transmite un suspense en el espectador porque un personaje ignora completamente que el otro está en peligro.

Pero realmente ¿qué es el suspense? podríamos afirmar que es la duda con la que se encuentra el espectador cuando ve todas las dificultades que tiene el personaje y le hacen dudar de que el protagonista alcance su objetivo. Nunca se debe confundir curiosidad con suspense, pese a que en ambos casos el espectador se haga la misma pregunta: ¿Qué va a suceder? Para Vale (2002), el suspense es la sorpresa, es el resultado de nuestra ignorancia sobre el cumplimiento o frustración de la intención del actor.

Como se dijo al inicio del capítulo el guionista debe despertar el interés en determinados elementos para que el espectador se cree una expectativa futura y es precisamente esa curiosidad quien se transforma en suspense cuando hay altas posibilidades de que el protagonista alcance su meta o no. La curiosidad que tiene el público es la manera en la que el personaje intentará sobreponerse a las distintas complicaciones que le surjan a lo largo del camino.

El suspense es fundamental, un sentimiento desagradable del que el espectador se quiere alejar y la única manera de hacerlo es avanzar: tener la certeza y no la duda (Martínez, 1998: 138-139).

El clímax final es el momento de mayor suspense en la película. Esto no quiere decir que no haya escenas con un suspense que haga dudar al espectador sobre las posibilidades del protagonista ante el hecho de conseguir sus metas, ya sea la principal, secundarias o simplemente en una sola escena. Pero realmente el mayor suspense que debe tener una película es el clímax final porque se trata del momento del todo o nada.

El maestro del suspense, Alfred Hitchcock le dijo a Truffaut en la entrevista que le hizo en 1966, que el suspense es la manera más poderosa de mantener la atención del espectador ya que siempre incita a preguntarse: ¿Y ahora qué pasará?, pero no en sentido de la duda. Si el espectador se hace esa pregunta es que la resolución final se está retrasando, por lo que el guionista ha hecho bien su trabajo, se retrasa la meta pero no aburre al espectador.

Es difícil que una película carezca de suspense, pero realmente existen tales películas. Es Chatman (1990) quien afirma que si no surge ninguna amenaza para el

héroe, el satélite anticipador podría tener como resultado un suceso más “normal”. Sería un error afirmar que toda progresión narrativa depende del principio del suspense.

Por último decir que al igual que el inicio del tercer acto, un truco muy sencillo para dar mayor suspense es una cuenta atrás o un contrarreloj.

### **2.13.1.3 Anticipaciones no cumplidas**

Aunque hayamos hecho mucho hincapié en el aspecto de *cultivo* y *cosecha*, hay varias ocasiones en las que no se cumple la anticipación, ya sea por un mal *cultivo* o una mala *cosecha*. Pero hay que tener en cuenta que en muchas ocasiones no es culpa del guionista, sino de los encargados de editar la película, puede quitar consciente o inconscientemente alguna de las dos escenas y no cumplir con las expectativas creadas a las que queremos llegar. Nos gustaría recalcar dos elementos que no son anticipaciones pero que surgen por el mal uso de esta herramienta, realmente es cuando no existe el vínculo entre *cultivo* y *cosecha*. Podríamos llamarlos incluso la antítesis de la anticipación y son las falsas expectativas y los *deus ex machina*.

Podemos afirmar que las falsas expectativas son el claro ejemplo de *cultivo* sin *cosecha*. El guionista o director da fuerza dramática a un diálogo, personaje o acción y al final no hace uso para nada de estos elementos. Por lo tanto, el guionista ha *cultivado* la semilla y no ha llegado a una *cosecha* concreta, el espectador se suele dar cuenta de estos pequeños agujeros dentro del guión.

Un ejemplo muy claro es en *El lado bueno de las cosas* (*Silver Linings Playbook*, David. O Russel, 2012). Al protagonista, Pat, no le gusta nada una canción porque le recuerda mucho a su ex mujer, cada vez que la oye monta en cólera y saca lo peor de sí mismo. El guionista David O. Russel implanta la anticipación en el primer acto en un par de ocasiones pero a lo largo de la película no se ve cómo saca lo peor de Pat. Bajo nuestro punto de vista el guionista podría haber utilizado esta faceta del personaje para empeorar algún tipo de situación del protagonista. No debemos olvidar que en cualquier guión que se precie cuando algo sale mal siempre acabará peor.

Respecto a los *deus ex machina*, decir que es una expresión que viene del griego y significa “Dios es una maquina”. Al igual que otros tantos matices de la narrativa, fueron los griegos quienes hacían uso de él, se trataba de una aparición de un personaje sobrenatural, un demiurgo, un dios... y solucionaba todo de forma

milagrosa. La aparición en escena solía ser bajando del cielo con una máquina o una cuerda.

Evidentemente, en los guiones de cine no puede aparecer un ser del más allá y solucionar todo, pero si solucionar cosas sin argumento alguno, sin ningún tipo de credibilidad, por azar o por mero capricho del guionista. A día de hoy no sólo se puede ver un *deus ex machina*, sino que en los finales se puede aplicar esta expresión a giros de guión o nudos dramáticos que se solucionan de forma casual y no causal.

Bajo nuestro punto de vista podríamos ver un *deus ex machina* en la película *Infiltrados* (*The Departed*, Martin Scorsese, 2006). Sería en el momento en el que Colin Sullivan, mafioso infiltrado en la policía, es descubierto por Billy, policía infiltrado en la mafia de Boston. Nos referimos al momento en el que Colin está esposado y ha sido capturado por Billy, ambos comienzan a bajar en ascensor tras un enfrentamiento en una azotea. De pronto, cuando el ascensor baja hasta al piso inferior y se abre la puerta, Billy recibe un disparo, Colin no sabe qué está pasando pero el personaje le dice que es otro mafioso infiltrado.

Decimos que es un *deus ex machina* porque el personaje sale de una situación en la que parece que no podrá hacerlo, pero se salva por un personaje que no ha salido en toda la película. Algo muy sencillo habría sido meter a este personaje en algún momento de la película como mano derecha Colin o simplemente como un compañero de trabajo.



-37-



-38-

La primera imagen muestra la muerte de Billy, justo en el momento en el que parece que Colin no puede huir. La segunda imagen es el momento en el que el asesino del policía justifica su actuación.

Otro *deus ex machina* se puede ver en la película *Poderosa afrodita* (*Mighty Aphrodite*, Woody Allen, 1995). En este caso, el guionista y director neoyorquino hace a lo largo de la película numerosas referencias al teatro clásico, como el uso de un coro

o la invocación al mismísimo Zeus; al final de la película, cuando uno de los personajes se va sólo, sin ningún tipo de pareja, de pronto aparece un helicóptero del cielo y se enamora del piloto. Sin lugar a dudas es un *deus ex machina*, pero es la forma que tiene Allen de homenajear al teatro de la antigua Grecia. Podríamos justificar este *deus ex machina*, porque es una parodia de todas las obras teatrales y a la vez un homenaje por las situaciones anteriormente nombradas.

Evidentemente, tanto falsas expectativas como *deus ex machina*, son difíciles de localizar, ya que cualquier guionista con experiencia nunca podrá a llegar a decepcionar al público de esta manera. Realmente, cuando se crean estos errores es por despistes que hacen que la historia caiga por sí misma. Podría ser, como dijimos anteriormente, cuando se edita la película o a medida que el guión o el tratamiento van teniendo distintas modificaciones y diferentes borradores.

### **2.13.2 TIPOS DE ANTICIPACIONES**

Se pueden diferenciar distintos tipos de anticipaciones, por lo general podemos diferenciar cuatro: anticipación de objeto, de personaje, de diálogo y de acción, este tipo de anticipaciones se utiliza como acción resolutive. Pero Gabriel Martínez (1998) y Pablo Alvort (2002) proponen dos anticipaciones más. El primer autor habla de anticipaciones agradables y desagradables, el segundo habla de anticipaciones internas y externas.

Definiremos las distintas clases de anticipaciones que hay y pondremos ejemplos acudiendo una vez más a la saga de *Batman*, y las películas *Heat*, *Venganza*, *Zombis Party* y *La gran evasión* (*The Great Escape*, John Sturges, 1963).

#### **2.13.2.1. Objetos**

Este tipo de anticipación es típica en películas de aventuras, acción, espías, superhéroes... donde los personajes tienen objetos que usarán a lo largo del camino para hacer frente a los distintos obstáculos o para salir de situaciones complicadas. Hay numerosas películas con ejemplos de anticipaciones de objetos: Indiana Jones utiliza un látigo no sólo como arma sino como cuerda; en las películas de James Bond, en el primer acto, siempre va a visitar a “Q”, para que le proporcione nuevos objetos que usará a lo largo de la película con el fin de cumplir su misión. El espectador sabe que los usará pero el guionista juega con una baza a favor: el espectador no espera cuándo los va a usar.

En el caso de Batman, es Lucius Fox quien le aporta los objetos al protagonista como es el caso del *batmovil* o la medicina para curarse de la droga que usa el espantapájaros.

En otras películas como *Zombies Party* los protagonistas saben que en el *pub* hay un *winchester* de adorno, no sólo por el nombre del bar sino porque uno de ellos afirma que John fue un mafioso del sur de Londres.



-39-



-40-



-41-



-42-

Las dos primeras imágenes, en las que se ve el arma de fuego, corresponden al momento en que Ed intenta animar a Shaun tras haberlo dejado con su novia, Liz. Ed habla sobre el rifle, pero Shaun no cree que sea de verdad. Las dos imágenes de abajo son cuando uno de los amigos de Liz dice que el *wíncester* no funciona y cuando los protagonistas lo usan para matar zombis dentro del *pub*.

En este caso se habla dos veces de la anticipación, no solo para recordarlo al público sino para hacer un chiste, el arma no funciona y no podrán usarla contra los antagonistas.

En la película *El caballero oscuro* podemos ver que uno de los objetos que le incorpora Lucius al traje de Batman, es utilizado por éste cuando se está enfrentado a Joker.

En el caso de *Venganza*, la chaqueta de la hija de Mills sirve como anticipación.



-43-

-44-

En la primera imagen se puede ver que la hija de Mills se va corriendo a coger el avión, el personaje lleva una chaqueta vaquera con unas letras detrás. La segunda imagen es el momento en el que Brian encuentra la chaqueta la cual la hija había regalado a otra chica que había sido raptada. La anticipación se implanta en el primer acto y se cumple en el segundo.

En muchos casos estas anticipaciones se implantan con un simple movimiento de cámara o con un plano detalle para que el espectador lo vea, y en otras ocasiones no hará falta implantarlo, como es en el caso de *Venganza* o de *Batman*. En el caso de *Venganza*, el personaje es un ex agente de la CIA, Brian Mills, quien usará distintos objetos para conseguir sus objetivos: un micrófono o unos *walkie talkies* para comunicarse. Evidentemente, estos objetos tienen que ser creíbles para los espectadores, lo que no valdría es que de pronto el ex agente de la CIA saque del maletero de su coche un *bazooka* cuando está siendo perseguido por los antagonistas. En el ejemplo de *Batman* son los pequeños utensilios que va usando a lo largo de la película.



-45-

-46-



-47-

-48-

Las dos primeras imágenes corresponden a la película *Venganza*. Son dos de los objetos que no se implantan, el primero de ellos es un micrófono que le pega Brian Mills a uno de los albaneses que trafican con mujeres, lo utiliza para escuchar una conversación entre dos albaneses. El segundo objeto son dos *walkie talkies*. En este caso, usa uno para hablar con su amigo Jean-Claude Pitrel, y el otro para pegarlo al móvil y hacer creer a la policía francesa que están localizándole por el teléfono, pero no es así.

Las dos imágenes de abajo son de *Batman Begins*. En este caso, el héroe usa dos objetos que no se han implantado: una pistola con una cuerda que usa para escalar y un emisor de sonido ultrasonidos para avisar a murciélagos. Hay que tener en cuenta que si Industrias Wayne tiene coches como el *batmovil* o armaduras que son capaces de parar disparos que no sean a bocajarro, por qué no va a tener una pistola con cuerda incluida y un emisor de sonidos ultrasonidos.

### 2.13.2.2 Acción

Este tipo de anticipaciones suelen estar relacionadas con alguno de los personajes. Cada personaje tiene un carácter, unas facetas, algo que sabe hacer y que por lo tanto le podrá ayudar a lo largo de la película. Un gesto entre personajes podría valer también como esta clase de anticipación.

En la película *Venganza* se puede apreciar claramente este tipo de anticipación cuando en el primer acto se ve a Brian Mills defendiendo a una estrella del pop gracias a sus conocimientos en peleas cuerpo a cuerpo. Esta faceta la usará a lo largo de la película para hacer frente a los antagonistas.





-49-



-50-



-51-



-52-

Volvamos a ver el ejemplo de *Zombies Party*. Las cuatro imágenes corresponden a dos anticipaciones distintas de acción. Las dos primeras cuando Shaun ayuda a su amigo Ed a jugar a la videoconsola, le dice dónde tiene que disparar. La imagen en la que se ve un primer plano de Ed, es el momento en el que le dice dónde tiene que dispara Shaun. Las dos segundas imágenes pertenecen a la segunda anticipación de acción. La imagen de la izquierda corresponde al momento en el que Ed se disculpa por haber soltado una ventosidad. En la imagen más oscura, Shaun tiene que dejar a Ed en el *pub* porque ha sido mordido por un *zombi*, y tarde o temprano se transformará en uno de ellos. Ed se despide disculpándose de la misma manera que se ha nombrado anteriormente.

Las anticipaciones de acción pueden ser realizadas también por los antagonistas. En el caso de *Star Wars: una nueva esperanza* la estrella de la muerte tiene un arma secreta que puede aniquilar un planeta. La primera vez que hacen uso de esta arma es cuando atacan el planeta donde vive Luke. La segunda vez que lo intentan usar es cuando quieren destruir el planeta donde se encuentra la base rebelde. Además se usa en el clímax final de la película, cuando Luke está a punto de disparar al punto vulnerable de la estrella de la muerte y el imperio quiere destruir el planeta donde están los protagonistas.

En *El expreso de medianoche* (*Midnight Express*, Alan Parker, 1978) se puede ver cómo los miembros de la cárcel golpean con unas porras a los que tienen mala conducta para intentar corregir sus actos. Cuando los protagonistas intentan escapar y son descubiertos recibirán el mismo castigo.

En *La gran evasión*, a los reclusos que tienen mal comportamiento o no siguen las normas del campo de prisioneros los mandan a la nevera, un lugar pequeño donde además hace frío.



-53-



-54-

La primera imagen corresponde al momento en el que Hiltz, Steve McQueen, está encerrado en la nevera por no respetar a un oficial alemán. La segunda imagen muestra al personaje de la película en el mismo lugar donde siempre lo encierran por su actitud. En este caso, el cumplimiento corresponde justo con la escena final de la película.

En la película *Venganza* hay una escena de la película en la que se ve las cualidades que tiene el protagonista en las peleas cuerpo a cuerpo, de esta manera el espectador no se extrañará de que el protagonista pueda con los antagonistas.



-55-



-56-

La primera imagen es cuando Brian Mills defiende a una estrella del *pop* a punto de ser asesinada, La segunda imagen es cuando está matando a uno de los miembros de la banda que ha raptado a su hija y la ha vendido.

### 2.13.2.3 Diálogo

Son aquellas que el guionista suele usar para anticipar hechos futuros, para dar información, ya sea sobre un personaje o en pequeñas dosis, para que finalmente uno de ellos se dé cuenta de ella y pueda sacar sus propias conclusiones.

Se puede hacer uso de esta anticipación de numerosas formas, ya que dependerá del diálogo. Nos gustaría diferenciar las siguientes: en la primera de ellas el diálogo es repetido por un personaje, digamos que es un muletilla suya. La segunda forma es cuando un personaje repite un diálogo de otro personaje, ya puede ser para dar a entender que ha dicho esa frase o con otros fines. La tercera forma es el tono de voz de un personaje o la forma de hablar. La cuarta forma es cuando la anticipación avisa de una acción futura. La quinta es para enlazar una escena con otra. La sexta puede ser una amenaza y la séptima y última una canción.

En muchas ocasiones, y más hoy en día, cuando se cumple la anticipación hay una tendencia de repetir el diálogo o meter un plano inserto para recordar al público el implante. Realmente, no hace falta hacerlo, porque si el guión es efectivo el espectador estará atento desde el principio a todos los detalles de la película.

Ejemplo de un diálogo repetido por un personaje:



-57-

-58-

La primera imagen corresponde al momento en el que Shaun se encuentra con Yvonne, una amiga suya, la cual le dice “me alegro de que a alguien le vaya bien”, cuando habla de lo bien que le va. En el final del clímax de la película, Yvonne ve que han sobrevivido Shaun y Liz y usa la misma frase.

Ejemplo de diálogo repetido por otro personaje diferente:

Veamos tres ejemplos de este tipo de anticipación, la cual usan los dos guionistas de *Batman Begins*: Christopher Nolan, David S. Goyer, en tres subtramas distintas.



-59-



-60-

La primera imagen pertenece a un momento de la subtrama relacionada con Industrias Wayne. Uno de los altos cargos de la empresa, Earle, le dice a Lucius Fox que va a ser despedido. La conversación y la escena terminan con este diálogo. “¿Nadie te lo había informado?”. La imagen en la que se ve a Lucius pertenece a la escena final de la subtrama nombrada; en este caso Bruce Wayne ha despedido a Earle y ha puesto a Lucius en su lugar. Esta persona usa la misma frase que le había dicho el anterior directivo de la empresa.

Veamos un segundo ejemplo de *Batman Begins*:



-61-



-62-



-63-



-64-

En las dos primeras imágenes se puede ver a Rachel Dawes hablando con Bruce Wayne una vez que ha vuelto tras un largo viaje. Ella le dice “Qué importa cómo me llame se nos conoce por nuestros actos”. Las dos imágenes en las que se ve a Batman corresponden al momento en el que el héroe se quiere dar a conocer a Rachel, su

amiga de la infancia, utiliza el mismo diálogo para dar a conocer quién está detrás de la máscara.

En el tercer y último caso de esta primera entrega de la saga Batman, se aprecia en la historia principal y se utiliza para que el protagonista supere el momento de crisis.



-65-



-66-



-67-



-68-

Las dos primeras imágenes corresponden al implante de la anticipación. En el primer caso, el diálogo se lo dice el padre a la hija tras haberse caído a un pozo y haberse roto el brazo. El diálogo es: “¿Por qué nos caemos, Bruce? Para aprender a levantarnos”. En el momento de crisis del protagonista, justo cuando han quemado la mansión Wayne y el protagonista ha recibido un revés físico y psicológico, el mayordomo es quien le da impulso al protagonista para sacar fuerzas y librar la última batalla por Gotham.

Esta anticipación podría considerarse de personaje también porque el mayordomo es quien le ayuda en todo y no iba ser menos en un momento tan susceptible para el héroe como el nombrado.

Ejemplo del tono de voz de un personaje o la forma de hablar:

En la película *Venganza*, Brian Mills reconoce a uno de los que ha raptado a su hijo por el tono de voz que le ha oído cuando habla con él por teléfono justo en el momento del rapto.





-69-



-70-

La primera imagen pertenece a una parte del detonante de la película, en el momento en el que uno de los antagonistas (Marko), le dice a Mills: “Buena suerte”; se lo dice en un tono irónico porque piensa que nunca le encontrará. La imagen en la que no sale Mills, es cuando el ex agente de la CIA le da un papel a Marko escrito en albanio para que lo traduzca al inglés: “Buena suerte”. Gracias al tono de voz de Marko Brian, Mills descubre quién es el que raptó a su hija.

Ejemplo de diálogo que anticipa una acción. Veamos un ejemplo de *La gran evasión*.



-71-



-72-

La primera imagen corresponde al momento de la película en el que Hilts (Steve McQueen), habla con un amigo suyo, Ives, acerca de lo que hacía en Estados Unidos antes de la guerra: estudiar ingeniería y conducir motocicletas. Como los protagonistas de la película están en un campo de prisioneros, los guionistas no pueden implantar al protagonista conduciendo una moto, por lo que deciden sembrar la anticipación con un diálogo, para cumplirla en el tercer acto, cuando Hilts roba una moto e intenta huir en ella de los soldados alemanes. La imagen de la derecha refleja el momento en el que intenta saltar la alambrada de la frontera que separa Alemania y Suiza, país neutral durante la Segunda Guerra Mundial.

En la película *Heat*, podemos observar otro ejemplo de este tipo de diálogo:



-73-



-74-



-75-



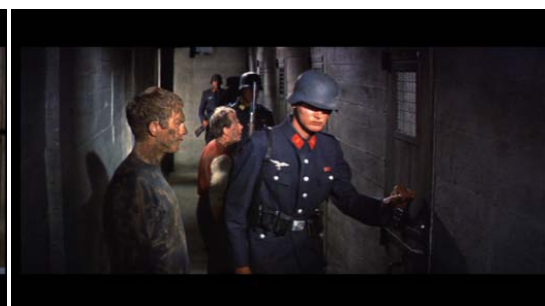
-76-

Las tres primeras imágenes muestran el momento en el que uno de los ladrones habla sobre una de sus normas a uno de los policías. La regla es sencilla “no coger aprecio a nada que no puedas dejar en menos de treinta segundos exactos si sientes el calor alrededor”. La cuarta imagen es el momento en el que este personaje ve al policía persiguiéndole y decide dejar atrás a la chica con la que iba a empezar una vida nueva fuera del país.

Ejemplo de diálogo para enlazar una escena con otra: Sin duda alguna el guionista se asegura de que el espectador entenderá el enlace entre una escena y otra. El caso a seguir es de *La gran evasión*



-77-



-78-

La primera imagen muestra el momento en el que uno de los oficiales al mando en el campo de prisioneros dice que como falle el intento de fuga de Hiltz e Ives estarán mucho tiempo en la nevera. El plan fracasa, no lo muestran, y los guionistas

deciden pasar directamente a una escena con los dos prisioneros llenos de arena (intentaron huir bajo tierra) entrando en la nevera, lugar donde mandan a los reclusos que tienen mal comportamiento en intentan fugarse.

Un diálogo como amenaza: En muchas ocasiones los personajes se amenazan entre ellos y cuando se cumple la amenaza es el momento en que a su vez la anticipación se ha cumplido. En *Venganza* Brian Mills amenaza a uno de los albaneses por teléfono en el detonante de la película y lo mata en el segundo acto.



-79-



-80-

La imagen en la que se ve a Brian Mills hablando por teléfono corresponde al momento de la amenaza. La imagen de la derecha es cuando cumple esa amenaza, en este caso el antagonista muera electrocutado.

Por último, un ejemplo de diálogo como canción. En numerosas comedias románticas hablan las parejas sobre su canción favorita o se hace énfasis en que los enamorados tienen una canción en común. El protagonista usará la canción para llamar la atención de la pareja, en muchas ocasiones se utiliza como reconciliación, en otras como una llamada de atención o cuando le graban un disco uno al otro. Por lo tanto, una canción podrá ser también una anticipación.

Veamos el caso de la película *Un gran amor* (*Say Anything*, Cameron Crowe, 1989). En este caso es la chica quien le dice la canción que le gusta y es el chico el que hará buen uso de ella.



-81-



-82-

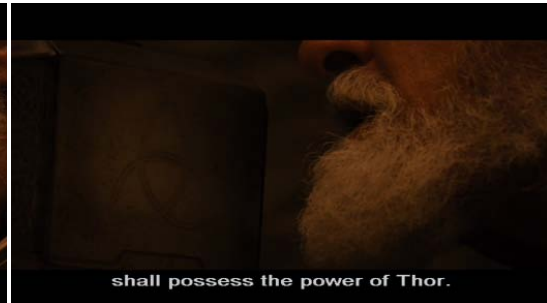


La primera imagen muestra a la pareja de la película en la parte trasera de un coche. La chica le dice cuanto le gusta la canción *In your eyes* de Peter Gabriel. La Imagen en la que se ve sólo al chico es cuando usa un radiocasete con la misma canción para intentar que vuelvan juntos, tras una ruptura que ha tenido a lo largo de la historia.

En muchas películas actuales, cuando se cumple la anticipación se suele poner de nuevo el diálogo o parte de la escena completa para recordar al público el motivo del cumplimiento de la anticipación. Realmente es una herramienta que no se debe utilizar porque el espectador ha estado atento y no hace falta volver a recordarle el diálogo. Sin duda alguna, se trata de solucionar un temor que tienen los creadores de la película por si el espectador no entiende el cumplimiento de la anticipación. Un ejemplo de esta situación se puede ver en *Thor* (Kenneth Branagh, 2011). Cuando Odín destierra a su hijo Thor al planeta Tierra y le deja sin martillo, habla sobre el poder del martillo y de quién es digno de usarlo. Cuando Thor es atacado por los antagonistas, se sacrifica por sus amigos, por lo que es digno de usar el martillo. Se vuelve a poner el diálogo del padre cuando destierra a Thor.



-83-



-84-



-85-



-86-



-87-

Las dos primeras imágenes muestran el momento en el que Odín destierra a su hijo y pone la condición de quién es digno de usar el martillo. Las tres siguientes imágenes pertenecen al momento en el que Thor demuestra que es digno de usar el martillo y vuelven a salir los mismos diálogos que salieron en el momento en el que Thor es desterrado por su padre.

#### **2.13.2.4 Personajes**

En esta ocasión el guionista juega con personajes que no tienen cierta relevancia dentro de la historia, o de los que se espera más bien poco de ellos, para que en un futuro tengan una mayor relevancia a la hora de utilizarlos a su antojo. En cuantas películas hemos visto personajes que por su carácter, ya sea acobardado, gemebundo, no tenemos expectativas sobre ellos y al final acaban teniendo una cierta relevancia en la historia, también hemos visto en multitud de ejemplos el momento en el que el mano derecha del antagonista ayuda a los protagonistas en algún momento concreto cuando se da cuenta que está en el bando equivocado. Todos ellos son anticipaciones de personaje.

Poniéndonos completamente estrictos, en el mundo del guión prácticamente casi todos los personajes de una película pueden considerarse una anticipación de personajes porque siempre están en la historia por algún motivo. Pero suelen ser personajes que no tienen mucha importancia en la trama principal aunque al final cogen importancia al salvar al protagonista o a algún otro personaje a lo largo de la historia. Suelen aparecer en el clímax final, cuando parece que el protagonista no tiene ningún tipo de posibilidad de triunfar. También podremos usar este tipo de anticipaciones para dar mayor dramatismo a una escena o un nudo de acción. Por ejemplo, imaginemos que el protagonista de la película está casado y su mujer está a punto de dar a luz, una posible muerte de estos dos personajes por parte de los antagonistas conseguiría dar el dramatismo nombrado.

Una vez más acudiremos a *Zombies Party*. En este caso se trata del personaje de Yvonne.



-88-



-89-

La imagen en la que se ve a Shaun de espaldas es el momento en el que el protagonista se encuentra con Yvonne por su barrio. La imagen en la que se ve a Yvonne con un palo de golf es cuando aparece justo en el momento final de la película, cuando Shaun y Liz están a punto de enfrentarse a una cantidad de *zombies*. En este caso el personaje aparece con un pelotón de militares. El personaje aparece dos veces en la película: la primera cuando se la encuentra en el barrio y la segunda cuando van camino del Winchester, lo suficiente para hacer el final creíble.

Se ha visto en numerosas películas que un personaje ayuda al protagonista en el clímax final cuando supuestamente había desaparecido de la trama final. En *Star Wars: una nueva esperanza*, Han recoge su recompensa por ayudar a rescatar a Leia Organa y no ayuda a la flota espacial en la lucha contra la estrella de la muerte. En el clímax final, cuando Luke intenta destruir la estrella de la muerte pero es perseguido por Darth Vader y dos cazas imperiales más, es Han el que vuelve y ayuda al protagonista disparando a las naves que le persiguen. De esta manera, Luke consigue disparar a la zona más vulnerable de la estrella de la muerte y así acabar con ella.



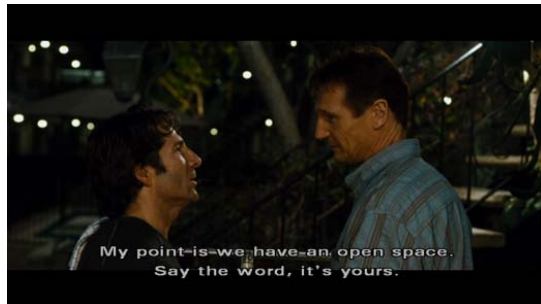
-90-



-91-

La imagen en la que se ve a Luke, es el momento en el que se despide de su amigo Han, antes del ataque a la estrella de la muerte. La imagen en la que está Han Solo, es el momento en el que vuelve para ayudarlo en el clímax final.

En el caso de *Venganza* se pueden resaltar los tres siguientes personajes: el amigo de Brian llamado, Sam, Jean Claude y la estrella del *pop*.



-92-



-93-



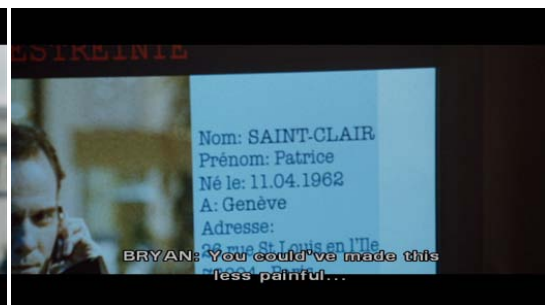
-94-



-95-



-96-



-97-

Las dos primeras imágenes son pertenecientes a la anticipación del personaje Sam. La primera imagen, en la que se ven a Sam y Brian, es cuando les dice que les ayude con un trabajo; la segunda es cuando Brian lo llama para pedirle información sobre los raptos.

Las dos imágenes del medio son cuando Mills coincide con la estrella del *pop*. En la primera de ellas, le pide algún consejo para ser cantante, ya que su hija quiere serlo. La segunda es cuando acude a ella con su hija y le enseñe a cantar, pertenece a la escena final de la película.

Las dos últimas imágenes corresponden al personaje de Jean Claude. La primera de ellas es cuando se encuentra con Mills por primera vez y le facilita información sobre los albaneses. La segunda es cuando Brian se da cuenta de que está involucrado indirectamente con la mafia albanesa y le obliga a buscar el nombre que le ha dado Marko.

Además de las anticipaciones nombradas y las que hemos aportado para el apartado de anticipación de diálogo, nos gustaría mencionar dos anticipaciones distintas: la anticipación en el título y la anticipación entre sagas.

La anticipación en el título se puede ver en películas tales como *Señales*, *There will be Blood*, cuyo propio título anticipa parte del argumento e incluso el clímax final de la película. En la segunda película, si se traduce literalmente el título, su significado es *Habrà sangre*; sin embargo en español cambiaron el título por *Pozos de ambición* (*There will be Blood*, Paul Thomas Anderson, 2007). En inglés el título tiene más sentido porque en el clímax final acaba habiendo una muerte, Daniel Plainview mata al reverendo Paul Sunday.

En el caso de *Señales* (*Signs*, M. Night Shyamalan, 2002) en un principio hace referencias a las marcas que aparecen en los maizales del protagonista, pero al final se descubre que se trata de unas señales mucho más importantes: las que recibe, en forma de anticipación del más allá.

Este tipo de anticipación sin duda alguna es una clara influencia del mundo del comic como, por ejemplo, *La muerte de Superman*, el espectador sabe cómo terminará la historia que se cuenta en el comic.

Respecto a la anticipación entre sagas es cuando un guionista, en muchas ocasiones estamos ante el mismo, implanta algo en una parte de la saga y lo desarrolla en otra entrega siguiente, o simplemente algo que ha sido implantado anteriormente en la saga lo usa como resolución en otra de las películas de la saga. Veamos un ejemplo claro en *El caballero oscuro: la leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012).



-98-



-99-



-100-



-101-

La imagen en la que se ve a un niño (Bruce Wayne) pertenece a la primera película de la saga *Batman*. Es el momento en el que el comisario Gordon le pone un abrigo a Bruce, cuando está en comisaría, porque sus padres acaban de ser asesinados. Las tres imágenes siguientes pertenecen a la tercera parte de la saga, cuando Gordon le pregunta quién es el que se esconde detrás y el héroe no le dice directamente quién es sino que se lo insinúa recordándole la acción realizada con el abrigo.

Este tipo de anticipación se puede ver de forma más clara en las series de televisión entre un capítulo y otro e incluso entre una temporada y otra.

### 2.12.2 Externas e internas

Pablo Alvort es quien habla de estos dos tipos de anticipaciones. Las anticipaciones externas son los cultivos y cosechas que el espectador se puede encontrar a lo largo de la película, las que vemos en la pantalla y a su vez son reveladas. Podemos afirmar que prácticamente son las anticipaciones de las que hemos hablado en el apartado anterior: de objeto, de personaje, de diálogo y de acción, es decir, las que necesitan un cultivo y una cosecha.

En ocasiones se realiza el cultivo y la cosecha indicando directamente algún acontecimiento que ha sucedido pero que no se ha mostrado de forma implícita. Es lo que Alvort llama anticipación interna.

Esta definición que propone Alvort de anticipación interna confirma la

posibilidad de la existencia de objeto que no necesitan su cultivo, en la que se presenta directamente la cosecha. En el apartado de anticipaciones de objeto pusimos el ejemplo de Batman, cuando utiliza un aparato con ultrasonido para atraer a los murciélagos.

No debemos olvidar que, independientemente del tipo de anticipación que se utilice, nunca podemos hacer un implante excesivo porque puedes hacer perder la atención del público y peor aún, dar a entender que éste no entiende la posibilidad de una cosecha sin cultivo.

#### **2.12.2.6 Agradables y desagradables**

Realmente estas dos anticipaciones propuestas por Gabriel Martínez (1998) son dos anticipaciones utilizadas desde el punto de vista de los sentimientos del espectador y según el objetivo de los protagonistas y no como acción resolutive. A lo largo del guión y por lo tanto durante la película, el protagonista principal está muy lejos de conseguir su objetivo, como es sabido hasta el clímax final no sabemos si conseguirá lo que tanto ansía.

Respecto a las anticipaciones nombradas anteriormente, objetos, personajes, acción y diálogo, afirma que son anticipaciones auxiliares que ayudan al protagonista a conseguir el propósito principal, y son anticipaciones agradables y desagradables.

Las anticipaciones agradables son aquellas se despierta en el espectador el ansia de llegar lo más rápido a la solución posible. En el caso de que sea una anticipación desagradable surgirá un miedo de llegar a la cosecha o que exista un mínimo de esperanza de que cambie el rasgo de la anticipación.

La audiencia sabe perfectamente que en muchas ocasiones las películas se basan en anticipaciones agradables, como es el caso de las sagas de Rocky o Jungla de cristal. Los protagonistas tienen una meta y sabemos que la van a alcanzar, pero un buen guionista deberá hacer creer que no conseguirán su objetivo hasta el último momento. En el caso de que el protagonista muera en algún momento, puede suscitar serio enfado en el espectador, por lo que el guionista hará lo posible para que aparezca de nuevo el personaje, como es el ejemplo de la serie *Sherlock* (Steve Moffat, 2010) donde supuestamente el protagonista se suicida en el final de la segunda temporada, pero reaparece en la tercera.

Dependiendo del tipo de público, se buscarán las anticipaciones agradables o

desagradables. Por lo general, suele ser el público infantil quien busque anticipaciones agradables, quieren que ganen los protagonistas, aunque en muchas ocasiones realicen la eterna pregunta: “Papá, ¿Por qué ganan siempre los buenos en las películas?”. La respuesta es evidente, porque ese tipo de películas buscan anticipaciones agradables. Lo más irónico de este tipo de anticipaciones es que cuando son desagradables, como en *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980) es que el público que se pregunta el motivo por el que los protagonistas siempre ganan, no están satisfechos con el final donde los antagonistas ganan a los buenos.

Puede existir una mezcla de ambas anticipaciones, de hecho los cinéfilos precisamente buscamos ese cóctel explosivo, donde se vincula a la perfección estas dos anticipaciones con los sentimientos del espectador.

El cine es un gran medio para provocar miedo, suspense, terror... Los espectadores están encerrados en un cuarto oscuro gigante frente a una pantalla enorme. Los cineastas aprovechan estas características y otras tantas para jugar con el espectador. Pongamos como muestra un supuesto en el que un personaje tiene menos información que el propio espectador, por ejemplo, hay un asesino en la casa, el protagonista no lo sabe y el espectador sí.

La anticipación desagradable incita al miedo del espectador, ante la posibilidad de que todos los peligros que acechan a los personajes puedan acabar en un trágico desenlace, es decir, lo que el espectador no quiere. Aunque muchos amantes del cine hablen de que quieren finales donde el protagonista pierda, en el fondo todos queremos que salga victorioso. Cuanto más vinculado esté el público con el personaje, el miedo crecerá mucho más. En ocasiones es el protagonista quien tiene miedo a fracasar y contagia a la audiencia, pero cuando es un personaje seguro de sí mismo, lo mejor es unirlo con otro personaje secundario que sea asustadizo, de esta manera influirá en toda la audiencia.

Por último, queremos afirmar que el guionista siempre debe anticipar las acciones y habilidades de los personajes. Siempre se debe usar esta herramienta narrativa para dar mayor veracidad a lo que se cuenta, dando esta información antes de que el personaje tenga que usarla a lo largo de su aventura.



### 2.12.2.7 Pista falsa

Puede considerarse un tipo de anticipación aquella que en vez tener una acción resolutive, provoca un desorden o una confusión en el espectador. El propio guionista es quien juega con esos sentimientos del espectador, ya que anteriormente ha hecho que la audiencia piense una cosa cuando realmente es algo completamente distinto. Este truco suele utilizarlo el guionista con personajes a los que tenemos un cierto rencor, por la forma en la que actúan. Se puede usar con un personaje acerca del cual el guionista nos hace creer que es el asesino, pero finalmente no es así. También puede ser cuando un personaje evita el conflicto para que al final ayude a los protagonistas. Los malos derechos de los antagonistas se pueden considerar una pista falsa, en muchas ocasiones están muy involucrados con el antagonista pero se dan cuenta de que actúan mal y al final acaban ayudando a los protagonistas.

Podemos ver una pista falsa en la película *Enemigo a las puertas* (*Enemy at the Gates*, Jean-Jacques Annaud, 2002). El personaje Danilov, interpretado por Joseph Finnes, comienza a hacer publicaciones en contra del protagonista porque la chica se ha decantado por el protagonista. En el clímax final de la película Danilov se sacrifica, ya que se deja matar para que el personaje principal sepa dónde está el francotirador alemán.

En la película *Mystic River* (Clint Eastwood, 2003) el personaje de Dave Boyle, interpretado por Tim Robbins, parece el principal sospechoso del asesinato de la hija de su amigo de la infancia, Jimmy Markum, interpretado por Sean Penn. El espectador sospecha de él porque la noche en la que muere la hija de Jimmy, Dave aparece en su casa con las manos y la ropa llena de sangre. Al final de la película se descubre que el asesino no es Dave, sino el hermano del novio de la hija de Jimmy. Finalmente se descubre que Dave había cometido otro asesinato, mató a un hombre que había intentado abusar de un niño pequeño. Dave actúa de esta manera porque cuando era niño dos hombres han abusado de él.

El tercer y último ejemplo que pondremos es en la película *Prisioneros* (*Prisoners*, Denis Villeneuve, 2013), en la que a dos familias que celebran juntas el día de Acción de Gracias, les raptan a las dos hijas pequeñas. El padre de uno de ellas decide raptar al principal sospechoso y tomarse la justicia por su mano. El sospechoso,

al final, no es el que ha raptado a las niñas, sino otro niño que fue raptado años atrás.

A diferencia de la anticipación, la pista falsa puede ser recalcada numerosas veces para que el espectador siga teniendo esos sentimientos hacia el personaje. La anticipación, sin embargo, con *sembrarla* una vez es más que suficiente.

### **2.12.3 OTROS UTENSILIOS NARRATIVOS**

Linda Seger (2011) propone dos herramientas más para dar continuidad al guión que son los motivos recurrentes, la repetición y contraste. Sin embargo, nos gustaría añadir uno del que hablan muchos autores del guión: los *mcguffin*.

#### **2.12.3.1 Motivos recurrentes**

Seger (2011) habla de los motivos recurrentes como algo temático, no como la anticipación que está directamente relacionada con la historia. Seger describe los motivos como una imagen o ritmo recurrente que se emplea a lo largo de la película para profundizar, dar mayor dimensión a la línea argumental y añadir relieve al tema. Los motivos necesitan, al menos, tres entradas o repeticiones para producir efecto. Cuando desempeñan su papel correctamente, continúan a lo largo de la película, ayudando al público a concentrar su atención sobre determinados elementos.

Un ejemplo de motivos recurrentes pueden ser los objetos que hay en el salón de la película *Señales*. No se habla de ellos, pero se ven en distintas ocasiones en la película. Entre los objetos hay un bate, el cual usará uno de los protagonistas para hacer frente a los extraterrestres.

Seger pone un ejemplo muy claro de motivo sonoro y es en la película *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). Cada vez que se acerca el depredador se escucha: *Dum-dum-dum-dum*. Ese motivo se establece inmediatamente, en los tres primeros minutos de película, y se utiliza cada vez que se acerca el tiburón, excepto en una ocasión, cuando el tiburón ataca por primera vez al trío protagonista. En cada caso la tensión es producida por una anticipación: cada vez que lo oímos esperamos que el tiburón ataque de nuevo. La única ocasión en que el motivo no se utiliza, provoca un susto aún mayor, por lo inesperado.

Esta definición de Seger confirma dos cosas propuestas anteriormente. La primera de ellas, una forma de *cultivar anticipaciones*: con un movimiento de cámara o simplemente dentro de un plano, pero bajo nuestro punto de vista no es necesario

que se use tres veces, el espectador es lo suficientemente inteligente para recordar esos motivos. La segunda de ellas, una anticipación de música extradiegética.

Algo semejante ocurre en *El caballero Oscuro* y *El caballero oscuro: la leyenda renace*. En ambas películas una canción extradiegética está vinculada al antagonista, y cada vez que va a aparecer suena la canción implantada en el prólogo de la película.

#### **2.12.3.2 Repetición y contraste**

Seger habla de repeticiones como todo aquello que se reitera a lo largo de la película. Pueden ser diálogos, imágenes, ideas, sonidos... o una mezcla de todos los elementos nombrados para mantener al espectador atento con lo que está viendo.

El contraste de algún elemento con su opuesto, produce un efecto similar. El espectador se percata de esa diferencia y hace sus propias valoraciones, manteniéndose atento ante los hechos que se suceden en este sentido a lo largo de la narración.

Un ejemplo de contraste se puede ver en la película *Cuestión de honor* (*Pride and glory*, Gavin O'Connor, 2008). Comienza con un montaje paralelo, en el que se puede ver por un lado un partido de fútbol americano entre policías y en otro lado el asesinato de un policía en un punto distinto de la ciudad.

#### **2.12.3.3 Mcguffin**

En esta ocasión no hablamos de anticipaciones, pero sí de objetos de una cierta importancia en el mundo de la narrativa audiovisual.

William C. Martell, en el artículo *Your own devices*, lo define como una herramienta física que conduce la historia, es el objeto que cada uno de los personajes quiere tener en sus manos. El *mcguffin* conduce la historia y una vez que ésta termina, es cuando se descubre sobre qué trata realmente la película. Sabemos que la gente mataría por el *mcguffin* pero realmente ¿a quién le importa lo que es? Una de las grandes características ventajosas del *mcguffin* es que se puede crear un gran concepto de elemento que aumentará las apuestas y elevar la emoción de su guión. Si todo el mundo está buscando algo, es una buena idea hacer que algo tenga un valor determinado.

Hitchcock acuñó el término *mcguffin* para referirse a objetos que ponían en relación a personajes y cuyo valor real no tenía credibilidad, pero nadie cuestionaba. El concepto es explicado por el propio director.

*“La pregunta surgió al escribir la historia. ¿Qué estaban haciendo los alemanes en el río? Y a mí se me ocurrió la idea de que estaban recogiendo muestras de uranio 235, con el que se fabricaría la bomba atómica. Pero el productor dijo. “Esto es algo cogido por los pelos. ¿Qué bomba atómica?” Yo le dije: “Mira, si no te gusta lo del uranio 235, hagamos que sean diamantes industriales”. Porque es igual, es lo que nosotros llamamos el mcguffin. Viene de aquella historia de dos ingleses que iban en un tren viajando y uno de ellos le dice al otro, “¡ah! Es un mcguffin”. “¿Y qué es eso?, ¿para qué sirve?” Y le contesta: “sirve para atrapar leones en las montañas de Escocia”. “¡Qué disparate! En las colinas de Escocia no hay leones”. “¿Ah no? Pues entonces no es un mcguffin”.*

(Martínez: 1998, 146)

En el caso de que el espectador se pregunte sobre el objeto perderá credibilidad dentro del argumento, por lo que no cumplirá su cargo dentro de la historia.

Un ejemplo muy claro y un clásico de la década de los noventa de *mcguffin* es el maletín de la película *Ronin* (John Frankenheimer, 1997), donde un grupo de mercenarios se pelean, traicionan y hacen alianzas para conseguir el objeto nombrado. En ningún momento se dice lo que hay en el interior. El maletín tiene una importancia en la trama pero en realidad lo importante de la historia es precisamente lo nombrado anteriormente, los conflictos que suceden para conseguir el objeto. Un caso más cercano se puede ver en *Misión imposible III*, los personajes se pelean por una cosa llamada *Pata de conejo* pero en realidad nunca se sabe para qué sirve.

Los *mcguffin*, al igual que los puntos de giro, se pueden ver en las series, pero en muchas ocasiones, bajo mi punto de vista, son conflictos sin resolver. Un ejemplo claro es en la serie *Perdidos* (*Lost*, J.J Abrams, 2004), muchos seguidores de la serie afirmaban estar decepcionados porque hay cosas que no se explicaron en el capítulo final como habían afirmado numerosas veces los creadores de la serie. Y éstos afirmaban que eran todo *mcguffin*, porque no tenían tanta importancia en la trama.

Algo parecido está sucediendo en la serie *Cómo conocí a vuestra madre* (*How I Met Your Mother*, Cater Bays, 2005). Se habla siempre de quién será la madre pero en

realidad lo importante son las tramas que suceden alrededor. Muchos de los seguidores comienzan a hartarse, pero otros y los propios creadores se escudan en que son *mcguffins*.

Además de las anticipaciones y los *mcguffins*, podemos hablar también de *Plot devic*, que son situaciones, personajes y objetos que hacen avanzar la historia. Cualquier de estos elementos nombrados pueden mantener el motor de la historia y aumentar las amenazas a lo largo de la trama principal o de las tramas secundarias (Martell William, 77: 2012).

Para cerrar este capítulo acudiremos a los últimos cinco ejemplos de anticipaciones de la misma película. Además de hacer un esquema con todas las anticipaciones nombradas para aclarar todos los tipos. En este caso, utilizaremos la película *Una historia de violencia* (*A History of a Violence*, David Cronenberg, 2005). La película trata de cómo se ve afectada la vida cotidiana de una familia norteamericana cuando el padre de ésta sale en defensa ante un atraco en la cafetería que tiene en un pequeño pueblo de Indiana. Tras el heroico enfrentamiento levantará la atención de los medios audiovisuales, además de recibir una visita inesperada de personas que dicen conocer su pasado.

Ejemplo de anticipación de objeto:



-102-

*Cultivo*



-103-

*Cosecha*

La primera imagen muestra el momento en el que aparece la escopeta por primera vez. Tom Stall, padre de familia, sospecha que alguien puede ir a hacer daño a su familia y no duda en coger la escopeta de su casa. Al final de la secuencia, no ha ido nadie a su hogar, pero sirve como *cultivo* de la anticipación. La segunda imagen muestra la primera vez que se utiliza la *cosecha* de la anticipación: esta vez intentará

utilizar la escopeta contra los gánsters que dicen conocer su pasado y quieren que vuelva a la ciudad de donde proviene, Philadelphia.

Ejemplo de anticipación de acción:



-104-

*Cultivo*



-105-

*Cosecha*

La primera imagen en la que se ve al protagonista de la película, pertenece al momento en el que intentan atracar la cafetería donde trabaja. Gracias a este *cultivo*, el espectador conoce cómo es realmente por dentro, lo que parecía un trabajador contento con su negocio y un padre ejemplar, se convierte en una máquina de matar, haciendo frente a los dos atracadores que intentan asaltar su cafetería. La segunda imagen es la cosecha de la anticipación: De nuevo saca su peor carácter de su interior para hacer frente a la *familia* que lidera su hermano en Philadelphia.

Ejemplo de anticipación de personaje:



-106-

*Cosecha*



-107-

*Cultivo*

La imagen en la que se ve un adolescente es uno de los primeros momentos de la película en los que aparece el hijo mayor de Tom Stall, Jack Stall. Lo que parece un personaje más de la película, se transforma en una anticipación de personaje cuando mata a uno de los gánsters que intenta llevarse a la fuerza a su padre. La segunda imagen es muestra de ello. Casualmente usa la escopeta del padre para matar al antagonista. Estamos ante dos *cultivos*, usados en la misma escena y a la vez.

### Ejemplo de anticipación de diálogo:



-108-

*Cultivo*

-109-

*Cosecha*

La primera de las imágenes pertenece al momento en el que Carl Fogarty, uno de los miembros de la mafia de Philadelphia, le dice a Tom Stall, delante de su mujer que saben que es Joey Cusack. La imagen en la que se ve a una mujer, corresponde al momento en el que la esposa de Tom Stall, Edie Stall, habla con su marido acerca de quién es verdaderamente, tras haber descubierto la identidad que tenía éste en pasado. En este caso, la anticipación sirve para dar pie a una anagnórisis, ya que anteriormente la mujer ignoraba por completo la doble identidad del marido.

### Anticipación para crear suspense:



-110-

*Cultivo*

-111-

*Cosecha*

La imagen de la izquierda muestra un momento en la vida cotidiana de la familia Stall. En este caso, es la hija pequeña quien ocupa la imagen. La imagen de la derecha pertenece al momento en el que Edie Stall está de compras y se da cuenta de que no sabe dónde está su hija. En este ejemplo, el personaje se usa para dar suspense en un momento en el que los gánsters están acosando a la familia.

Anticipación en el título:



-112-

*Cosecha*



-113-

*Cosecha*

En este ejemplo el *cultivo* es el propio título de la película, *Una historia de violencia*. Las dos imágenes muestran cómo distintos personajes se ven involucrados en algún tipo de situaciones que deben de resolver con violencia. En la primera es Jack Stall, peleándose contra tres chicos del instituto que no paran de hacerle la vida imposible. La segunda imagen muestra a Tom Stall, usando la fuerza física para hacer frente a los gánsters que intentan que vuelva a Philadelphia.





## **3 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN**

### **3.1 INTRODUCCIÓN**

Una vez finalizado las teorías previas, daremos paso a análisis e interpretación. Esta parte constará de diez apartados de los cuales cada uno estará dedicado a una saga de cine. En cada uno de los capítulos se analizarán los actos, los puntos dramáticos existentes y las anticipaciones más destacadas, de cada una de las películas que forman la saga cinematográfica.

### **3.2 OBJETIVOS**

Los objetivos de este apartado serán los siguientes

- Buscar una división de actos de las películas.
- Localizar los cinco puntos dramáticos más importantes
- Por último mostrar las anticipaciones que hay a lo largo del guión, de cada una de las películas a analizar.

Se ha elegido en primer lugar la división de actos para que se vea claramente en qué momento se producen los dos puntos de no retorno, y mostrar que es una manera perfecta de segmentar los actos. Por lo general estamos ante una división de tres actos, pero sí que es cierto que se podrán ver varios ejemplos de división de un acto en microactos, ya sea en el primer o tercer acto. Para mostrar la segmentación de actos acudiremos a gráficos circulares donde se vea claramente cuanto tamaño tiene cada acto. Cada segmento tendrá un color distinto para poder diferenciar el acto el color estará relacionado con la intensidad dramática de cada uno de los actos.

Cada sección estará rellena de un color diferente, dependiendo la intensidad dramática del acto. El primer acto será en azul, el segundo en naranja y el tercero en rojo. El color azul transmitirá una cierta tranquilidad dentro de la historia el naranja será el acto en el que la intensidad dramática comience a ascender, además de ser un color parecido al rojo, y el rojo demuestra ser un color intenso, el color del peligro, nos acercamos al clímax, a la alarma final. Hemos escogido este tipo de gráfico para que con tan sólo un vistazo entendamos la segmentación.

Una vez dividida la película en actos, se analizaran los puntos dramáticos por orden de aparición en la película, es decir, detonante, primer punto de no retorno, punto intermedio, segundo punto de no retorno y clímax final. En el caso de los cinco

puntos dramáticos se minutarán y se describirán de la mejor forma posible los nudos de acción. En cada uno de los puntos dramáticos se capturará una imagen que muestre claramente el punto dramático a analizar. Por lo general, también intentaremos que la imagen tenga un subtítulo en inglés o en castellano con alguna frase que refuerce la imagen y tenga mucha relevancia en el punto dramático a analizar.

En el caso del detonante se detallará el tipo de detonante ante el que estamos: de diálogo, de situación o de acción. Si coinciden dos de los tipos de detonantes en la misma película, también se mencionará. En el caso de que estemos ante un detonante de situación, podrá existir el ejemplo en el que esté vinculado al primer punto de no retorno o no. Se indicará si están unidos o separados.

Respecto al resto de los puntos dramáticos, se indicará por qué se caracterizan. Por lo general, el primer punto de no retorno será una involucración mayor del protagonista en la historia, el punto intermedio un contratiempo, el segundo punto de no retorno un movimiento de las fuerzas antagonistas y el clímax un enfrentamiento entre los protagonistas y sus enemigos. En el clímax, en el que caso de que exista un falso final o un anticlímax, también se indicará. Todos los puntos dramáticos se ilustrarán con un fotograma de la película que coincida con un diálogo importante o no. De esta manera, se podrá ver en una imagen la importancia del punto dramático.

Pero realmente haremos mayor hincapié en las anticipaciones, objeto principal de esta tesis. Se seleccionarán dos o más imágenes para saber en qué momento surgen el *cultivo* y la *cosecha*. Se analizarán las anticipaciones por grupos, según el tipo: de objeto, de personaje, de diálogo o de acción. Además aportaremos dos nuevas anticipaciones: en el título y entre sagas. Por lo general, el análisis de las anticipaciones será como acción resolutive, en esta parte analítica dejaremos de lado el uso de las anticipaciones para crear sorpresas o suspense.

Se han escogido sagas de cine para mostrar con mayor claridad una de las anticipaciones que queremos analizar, la anticipación entre sagas de cine. La selección de todas las películas sumará un total de treinta y seis.

Las sagas cinematográficas escogidas son: *Arma letal*, *Mad Max*, *Rambo*, *Terminator*, *Jungla de Cristal*, *Indiana Jones*, *Toy Story*, *Misión Imposible*, *Alien* y *Regreso al Futuro*. Desde la primera película estrenada hasta la última elegida abarcan treinta y dos años de celuloide, desde 1979 hasta 2011. Las dos películas estrenadas en

los años setenta son *Alien* y *Mad Max* y la última en ser proyectada en salas comerciales fue *Misión Imposible: Protocolo Fantasma*. En la introducción se mostrarán tablas con fechas de estrenos, directores, guionistas, título original, título en castellano y duración.

Si tenemos en cuenta que la primera proyección cinematográfica por la que se pagó fue el 28 de diciembre de 1895, y a día de hoy estamos en el año 2014, casi abarcamos un cuarto de la historia del cine a la hora de analizar esta tesis, gracias a las sagas utilizadas.

La selección de sagas no ha sido por mero azar, son films que han tenido numerosos pases en televisión, además de ser sagas que por lo general son fáciles de conseguir, que la gente puede tener a mano, que han dado mucho que hablar, y que la mayoría de ellas se podrían considerar ya clásicos del género. La inmensa mayoría de las películas han sido éxito de taquilla, lo que supone un alto porcentaje de personas que hayan visto todas las películas, o la mayoría de ellas; en caso de que no hayan visto ninguna, es muy probable que se haya oído hablar de ellas o que sepan de algún momento memorable de alguna de éstas.

Por lo general estamos ante cuadrilogías, menos el caso de *Toy Story*, *Terminator*, *Regreso al futuro* y *Mad Max*, que son trilogías. Sí que es cierto que hay algunos ejemplos en los que han vuelto a retomar el personaje, cuando parecía que las sagas habían sido cerradas, como es el ejemplo de *Rambo*, *Jungla de Cristal*, *Misión Imposible* o *Indiana Jones*. Sin duda alguna, estamos ante ejemplos de falta de ideas en el cine, el mero hecho de que retomen un personaje olvidado hace años nos hace sospechar de ello.

El género cinematográfico ha sido fundamental también a la hora de distinguir estas sagas. Entre las categorías de las películas podemos distinguir catorce géneros distintos: *buddy movie*, policiaco, futuro postapocalíptico, acción, drama social, acción, bélico, ciencia ficción, acción, aventuras, animación, espionaje, acción, terror y comedia. Por lo tanto estamos ante sagas de cine que abarcan distintos tipos de películas y que la mayoría de ellas combinan más de un género. De esta manera, mostraremos que los puntos dramáticos y las anticipaciones no pertenecen a un tipo de películas determinadas.

Uno de los alicientes en el momento de escoger sagas es su duración. La película con menor duración es *Toy Story*, con ochenta y un minutos, y la que mayor duración tiene es *Aliens, el regreso* (montaje del director) con ciento cincuenta minutos. De esta manera se podrá ver que los puntos dramáticos pueden coincidir o estar colocados en distintos lugares, según la duración.

Otro de los incentivos es que son películas que se amoldan al formato americano, es cierto, que la gente suele distinguir entre el cine norteamericano y el europeo por el formato del guión. A nosotros nos gustaría afirmar que es el mismo formato porque también existen las anticipaciones y los puntos dramáticos, lo que les diferencia es el tema. Sin duda alguna, el formato del guión americano ya está universalizado.

El penúltimo de los incentivos es que hemos seleccionado películas donde los protagonistas pueden ser hombres y mujeres, es decir, héroes y heroínas, de esta manera se verá que no sólo son hombres los protagonistas de las historias. Las dos sagas donde hay heroínas son *Alien* y *Terminator*. En la primera es Ripley y en las cuatro es la protagonista. En el caso de *Terminator*, nos encontramos con otro personaje femenino llamado Sarah Connor, aunque en este caso son dos las películas que protagoniza ya que en la tercera parte de la saga ya está muerta y el protagonista es su hijo, John Connor.

El último de los motivos es el personal, son sagas que he seguido mucho desde hace tiempo, de las que siempre he disfrutado y en las que me di cuenta de la existencia de la anticipación entre sagas, en concreto gracias a *Regreso al futuro*.

Al observar las sagas puede ser que se echen en falta películas como *Terminator Salvation* (*Terminator Salvation: the Future Begins*, McG, 2009) o *La jungla un buen día para morir* (*A Good Day to Die Hard*, John Moore, 2013). La primera de ellas, al ser una precuela y un intento de reiniciar la franquicia y por lo tanto el comienzo de una nueva saga, hemos optado por prescindir de ella. Respecto a la quinta entrega de *Jungla de cristal*, se ha dejado apartada porque cuando se cerró esa parte de la tesis no estaba disponible en formato doméstico y porque realmente no se puede considerar una parte de la saga ya que sospechamos que el guión original estaba escrito con otro personaje, pero optaron por cambiar partes de la historia y

poner como protagonista a John McClane para continuar la saga aunque no tuvieran un buen material para contar.

Otra pequeña observación es que algunas de ellas tienen los mismos directores y mismos guionistas, otras solamente coinciden los directores y en pocas ocasiones repiten guionistas. Sólo en *Regreso al futuro*, coincide un director en las tres partes, que curiosamente también tienen el mismo guionista, Bob Gale. De esta manera se mostrará que las anticipaciones y los puntos dramáticos no son cosa de unos guionistas o directores determinados. Lo que sí que coinciden son los personajes principales, y los actores que lo interpretan.

A continuación, se adjuntarán unas tablas en las que se podrán ver claramente su título en castellano, el título original, el director, el guionista, el año de estreno, el género y la duración que tienen las treinta y seis películas elegidas. Una vez presentadas las tablas, comenzará el análisis minucioso de cada una de las sagas.

En primer lugar dividiremos cada película analizada en actos y/o microactos, la división se verá afectada por los dos puntos de no retorno. Utilizaremos un gráfico circular donde se vea claramente la segmentación de la película.

Una vez dividida la película en actos, se analizarán los puntos dramáticos por orden de aparición en la película, es decir, detonante, primer punto de no retorno, punto intermedio, segundo punto de no retorno y clímax final. En el caso de los cinco puntos dramáticos se minutarán y se describirán de la mejor forma posible los nudos de acción.

En el caso del detonante se detallará el tipo de detonante ante el que estamos: de diálogo, de situación o de acción. Si coinciden dos de los tipos de detonantes en la misma película, también se mencionará. En el caso de que estemos ante un detonante de situación, podrá existir el ejemplo en el que esté vinculado al primer punto de no retorno, o no. Se indicará si están unidos o separados.

Respecto al resto de los puntos dramáticos, se indicará por qué se caracterizan. Por lo general, el primer punto de no retorno será una involucración mayor del protagonista en la historia, el punto intermedio un contratiempo, el segundo punto de no retorno un movimiento de las fuerzas antagonistas y el clímax un enfrentamiento entre los protagonistas y sus enemigos. En el clímax, en el que caso de que exista un falso final o un anticlímax, también se indicará. Todos los puntos dramáticos se

ilustrarán con un fotograma de la película que coincida con un diálogo importante o no. De esta manera, se podrá ver en una imagen la importancia del punto dramático.

Pero realmente haremos mayor hincapié en las anticipaciones, objeto principal de esta tesis. Se seleccionarán dos o más imágenes para saber en qué momento surgen el *cultivo* y la *cosecha*. Se analizarán las anticipaciones por grupos, según el tipo: de objeto, de personaje, de diálogo o de acción. Además aportaremos dos nuevas anticipaciones: en el título y entre sagas. Por lo general, el análisis de las anticipaciones será como acción resolutive, en esta parte analítica dejaremos de lado el uso de las anticipaciones para crear sorpresas o suspense.

SAGA ARMA LETAL						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
ARMA LETAL (MONTAJE DEL DIRECTOR)	LETHAL WEAPON (DIRECTOR'S CUT)	RICHARD DONNER	SHANE BLACK	1987	BUDDY MOVIE/POLICIACO	133'
ARMA LETAL II (MONTAJE DEL DIRECTOR)	LETHAL WEAPON II (DIRECTOR'S CUT)	RICHARD DONNER	JEFFREY BOAM	1989	BUDDY MOVIE/POLICIACO	114'
ARMA LETAL III (MONTAJE DEL DIRECTOR)	LETHAL WEAPON III (DIRECTOR'S CUT)	RICHARD DONNER	JEFFREY BOAM AND ROBERT MARK KAMEN	1992	BUDDY MOVIE/POLICIACO	116'
ARMA LETAL IV	LETHAL WEAPON IV	RICHARD DONNER	CHANNING GIBSON	1998	BUDDY MOVIE/POLICIACO	122'

SAGA MAD MAX						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
MAD MAX, SALVAJES DE AUTOPISTA	MAD MAX	GEORGE MILLER	JAMES MCCAUSLAD & GEORGE MILLER	1979	FUTURO POSTACPOLIPTO/ ACCIÓN	93'
MAD MAX, EL GUERRERO DE LA CARRETERA	MAD MAX II, THE ROAD WARRIOR	GEORGE MILLER	TERRY HALLES & GEORGE MILLER	1981	FUTURO POSTACPOLIPTO/ ACCIÓN	96'
MAD MAX, MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO	MAD MAX III, BEYOND THUNDERDOME	GEORGE MILLER	TERRY HALLES & GEORGE MILLER	1985	FUTURO POSTACPOLIPTO/ ACCIÓN	97'

RAMBO						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
ACORRALADO	RAMBO, FIRTS BLOOD	TED KOTCHEFF	MICHAEL KOZOLL & WILLIAM SACKHEIM AND SYLVESTER STALLONE	1982	ACCIÓN/DRAMA SOCIAL	97'
RAMBO:ACORRLADO PARTE II	RAMBO, FIRTS BLOOD PART II	GEORGE PAN COSMATOS	JAMES CAMERON AND SYLVESTER STALLONE	1985	ACCIÓN	94'
RAMBO III	RAMBO III	PETER MACDOLAND	SYLVESTER STALLONE & SHELDON LETTICH	1988	ACCIÓN/BELICO	88'
JOHN RAMBO (RAMBO IV)	RAMBO IV	S.STALLONE	SYLVESTER STALLONE	2008	ACCIÓN	93'



TERMINATOR						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
TERMINATOR	THE TERMINATOR	JAMES CAMERON	JAMES CAMERON & GALE ANNE HURD	1984	CIENCIA FICCIÓN/ACCIÓN	108'
TERMINATOR 2, EL JUICIO FINAL (EL MONTAJE DEL DIRECTOR)	TERMINATOR II, JUDGMENT DAY (DIRECTOR'S CUT)	JAMES CAMERON	JAMES CAMERON & WILLIAM WISHER	1991	CIENCIA FICCIÓN/ACCIÓN	150'
TERMINATOR 3, LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS	TERMINATOR III, RISE OF THE MACHINE	JONATHAN MOSTOW	MICHAEL FERRIS & JOHN BRANCATO	2003	CIENCIA FICCIÓN/ACCIÓN	109'

SAGA JUNGLA DE CRISTAL						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
JUNGLA DE CRISTAL	DIE HARD	JOHN MCTIERNAN	JEB STUART AND STEVEN E. DE SOUZA	1988	ACCIÓN	131'
JUNGLA DE CRISTAL II, ALERTA ROJA	DIE HARD II: DIE HARDER	RENNY HARLIN	STEVEN E. DE SOUZA & DOUG RICHARDSON	1990	ACCIÓN	124'
JUNGLA DE CRISTAL III, LA VENGANZA	DIE HARD III, WITH VENGEANCE	JOHN MCTIERNAN	JONATHAN HENSLEIGH	1995	ACCIÓN	130'
JUNGLA DE CRISTAL 4.0	LIVE FREE OR DIE HARD	LEN WISEMAN	MARK BOMBACK	2007	ACCIÓN	130'

INDIANA JONES						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA	INDIANA JONES: RAIDERS OF THE LOST	STEVEN SPIELBERG	LAWRANCE KASDAN	1981	AVENTURAS	115'

	ARK					
INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO	INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM	STEVEN SPIELBERG	WILLARD HUYCK & GLORIA KATZ	1984	AVENTURAS	118'
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA	INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	STEVEN SPIELBERG	JEFFREY BOAM	1989	AVENTURAS	127'
INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL	INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL	STEVEN SPIELBERG	DAVID KOEPP	2008	AVENTURAS	122'

TOY STORY						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
TOY STORY	TOY STORY	JOHN LASSETER	JOSS WHEDON AND ANDREW STATON AND JOEL COEN ALEC SOKOLOW	1995	ANIMACIÓN	81'
TOY STORY II	TOY STORY II	JOHN LASSETER	ANDREW STANTON AND RITA HSIAO AND DOUG CHAMBERLIN & CHRIS WEBB	1999	ANIMACIÓN	92'
TOY STORY III	TOY STORY III	LEE UNKRICH	MICHAEL ARNDT	2010	ANIMACIÓN	103'

MISIÓN IMPOSIBLE						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
MISIÓN IMPOSIBLE	MISSION: IMPOSSIBLE	BRIAN DE PALMA	DAVID KOEPP & ROBERT TOWNE	1996	ESPIONAJE/ACCIÓN	110'
MISIÓN IMPOSIBLE II	MISSION: IMPOSSIBLE 2	JOHN WOO	ROBERT TOWNE	2000	ESPIONAJE/ACCIÓN	130'
MISIÓN IMPOSIBLE III	MISSION: IMPOSSIBLE III	J.J ABRAMS	J.J ABRAMS & ROBERTO ORCI & ALEX	2006	ESPIONAJE/ACCIÓN	126'

			KURTZMAN			
MISIÓN IMPOSIBLE, PROTOCOLO FANTASMA	MISSION IMPOSSIBLE: GHOST PROTOCOL	BRAD BIRD	JOSH APPELBAUM & ANDRÉ MEMEC	2011	ESPIONAJE/ACCIÓN	133'

ALIEN						
TÍTULO	TÍTULO ORIGINAL	DIRECTOR	GUIONISTA	AÑO ESTRENO	GÉNERO	DURACIÓN
ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO	ALIEN	RIDLEY SCOTT	DAN O'BANNON	1979	CIENCIA FICCIÓN/TERROR	116'
ALIENS, EL REGRESO (MONTAJE DEL DIRECTOR)	ALIENS	JAMES CAMERON	JAMES CAMERON	1989	CIENCIA FICCIÓN/TERROR	150'
ALIEN 3	ALIEN 3	DAVID FINCHER	WALTER HILL & DAVID GILER	1992	CIENCIA FICCIÓN/TERROR	115'
ALIEN: RESURRECCIÓN	ALIEN: RESURRECTION	JEAN-PIERRE JEUNET	JOSS WHEDON	1997	CIENCIA FICCIÓN/TERROR	108'

### **3.3 HIPÓTESIS**

Una vez expuestos los conocimientos de los autores del guión llegamos al momento en el que necesitamos plantear las hipótesis; propondremos tres casos una principal y dos secundarias, y una vez planteadas deberemos fijarnos de forma muy concreta en el apartado de teorías previas y en los ejemplos expuestos de análisis e interpretación, para saber si las hipótesis se puede confirmar o refutar.

#### **3.3.1 Principal**

- La anticipación es una herramienta que abarca gran número de técnicas narrativas.

#### **3.3.2 Secundarias**

- La anticipación debe tener un adecuado cultivo para que tenga una correcta cosecha.
- La anticipación es utilizable entre sagas cinematográficas.

### **3.4 METODOLOGÍA**

En esta Tesis doctoral recurriremos a dos formas de analizar muy concretas son el estudio cualitativo y cuantitativo.

En el caso del estudio cualitativo nos basaremos las teorías que hablan sobre la división de tres actos, sobre los cinco puntos dramáticos y las anticipaciones. Básicamente dejaremos de lado las teorías de Mckee porque no estamos tan de acuerdo que haya tantos puntos dramáticos como indica, tantas decisiones importantes dentro del guión y el número de actos que detalla. Por lo tanto, el estudio cualitativo se centrará en los estudios de Syd Field, Linda Seger y Antonio Sánchez-Escalonilla. Los tres autores hablan de los mismos actos y la importancia de los dos puntos de no retorno. Field habló de tres momentos cruciales, los dos puntos de no retorno y el punto intermedio, Seger fue más allá que su mentor y empezó a hablar del detonante y del clímax final. El teórico español, influenciado por los dos anteriores, profundizó en las teorías expuestas por los teóricos norteamericanos en varios aspectos como son los puntos dramáticos y situaciones que se viven en los tres actos.

Basándonos en las teorías de estos tres autores citados, expondremos una investigación detallada de diferentes sagas de cine para realizar la división de actos, la

localización de los puntos dramáticos y de las anticipaciones existentes. En esto basaremos nuestro estudio cuantitativo de treinta y seis películas.

## **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

### **4.1 SAGA ARMA LETAL**

#### **4.1.1 ARMA LETAL**

##### **4.1.1.1 INTRODUCCIÓN**

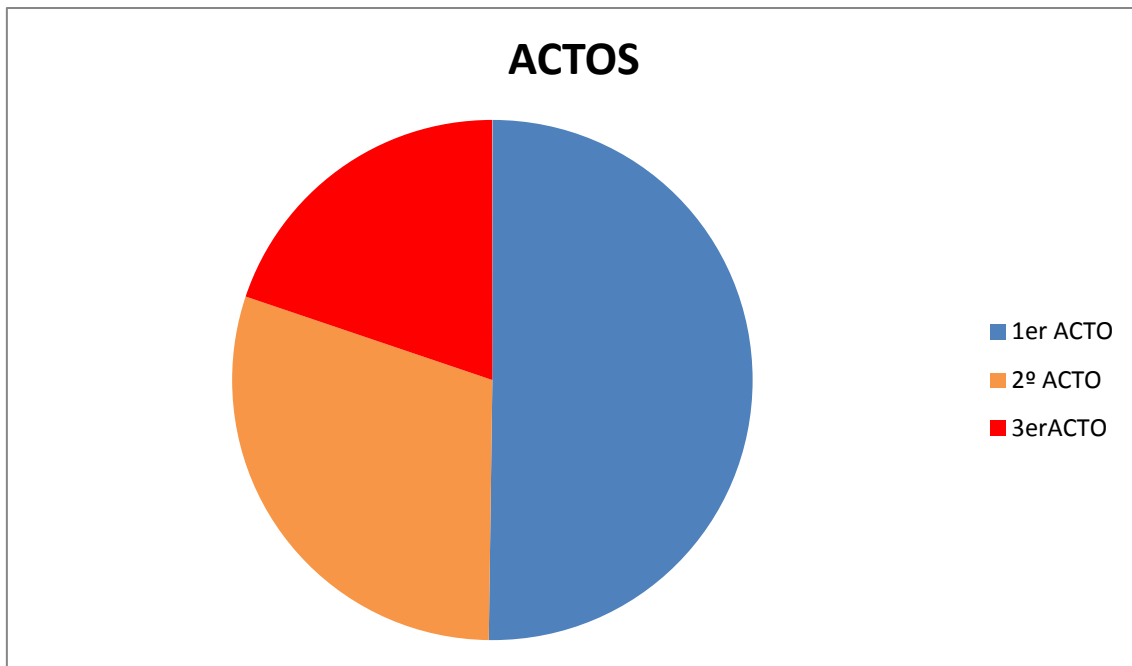
*Arma letal*, película estrenada en el año 1987, fue dirigida por Richard Donner, escrita por el actor y guionista Shane Black y protagonizada por Mel Gibson -a quien lanzó al estrellato tras protagonizar la saga Mad Max- y Danny Glover. Si bien no fue una novedad en el género, ya que es una película policíaca con tintes de humor y de *buddy movie*, supuso un gran éxito de taquilla y dio lugar a tres secuelas más.

##### **4.1.1.1.1 Sinopsis**

Martin Riggs es un policía de Los Ángeles con tendencias suicidas. Su compañero, Roger Murtaugh, es un veterano y responsable policía y padre de familia. Juntos intentan frustrar una operación de contrabando de droga. Al mismo tiempo, a pesar de sus diferentes caracteres, se harán buenos amigos.

##### **4.1.1.2 LOS ACTOS**

La película está dividida en tres actos. El primero, como planteamiento, tiene lugar desde el inicio hasta el minuto 55:05. El desarrollo tiene lugar desde el minuto 55:05 hasta la hora 01:27:54, desde que Murtaugh descubre una de las pruebas que le mandan hasta que los protagonistas son capturados por los antagonistas. Las tramas se desarrollan entre el minuto 50:00 y el 80:00. El tercer y último acto, tiene lugar desde la hora 01:27:54 hasta el final de la película.



#### **4.1.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.1.1.3.1 El detonante**

El detonante en *Arma letal* se puede pensar que tiene lugar prácticamente desde el inicio de la película, ya que comienza con un supuesto suicidio de una prostituta: Amanda Hunsaker. Pero realmente es una forma de introducir la historia, ya que ninguno de los protagonistas se ve involucrado en ella.

El detonante tiene lugar en dos escenas distintas. La primera comienza cuando un policía que está a punto de retirarse llamado Roger Murtaugh, llega a la escena del suicidio, descubre que Amanda Hunsaker es la hija de un amigo suyo que hacía tiempo que no había visto y le había llamado anteriormente a casa, según le informa su mujer.

La otra parte del detonante es la escena que tiene lugar cuando designan un nuevo compañero a Roger Murtaugh: Martin Riggs. El caso parece ser algo sencillo: el suicidio de una prostituta. Sin embargo, una vez hecha la autopsia, se dan cuenta de que no fue un suicidio sino que murió por consumo de drogas y que las pastillas que ingirió estaban envenenadas. El nuevo compañero parece ser lo más difícil de la situación: un policía que tienen tendencias suicidas y que busca la baja por enfermedad haciéndose pasar por loco. Sin embargo, a medida que van pasando los minutos de película, lo que se complica es el caso y no la convivencia con su nuevo compañero, ya que comienza una gran amistad entre ambos.

El detonante se desarrolla desde el minuto 13:27 hasta el minuto 25:50. Se puede considerar un detonante de diálogo porque es la manera en la que Roger Murtaugh se entera de que la prostituta que ha muerto es hija de un amigo suyo, del modo en que ha muerto la chica y de que le asignan un nuevo compañero.



-114-

Roger recibe información sobre el caso Hunsaker y de que tendrá un nuevo compañero.

El detonante es muy típico en el cine de policías: un nuevo caso en la vida de un agente de policía y la asignación de un nuevo compañero. Este detonante se puede ver en películas de este género, como *Seven*. El detonante es un nuevo caso y un nuevo compañero novato. En el caso de *Arma letal*, es un compañero que tiene problemas psicológicos y tendencias suicidas, algo que dará mucho juego en toda la saga.

#### **4.1.1.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno comienza en el minuto 41:20 y dura hasta el minuto 55:05. El inicio es cuando Roger Murtaugh habla con Martin Riggs y le dice que deben ir a la mansión de la persona que protegía a Amanda Hunsaker. Esta información la sabe porque había pedido anteriormente que investigaran sobre ello. Tienen que ir a interrogarle, sin hacerle daño ya que todavía no es sospechoso del asesinato.





-115-

Martin y Roger empiezan a estrechar sus lazos y comienza una gran alianza entre ambos agentes, así como una gran amistad.

Una vez en la mansión, el protector de Amanda Hunsaker intenta matar a los policías por lo que éstos no tienen más remedio que defenderse y matarlo. Esto supone un fuerte contratiempo al primer punto de no retorno ya que no pueden interrogarlo porque está muerto.

Este es el contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno. Se refuerza con un nudo dramático que es cuando Roger Murtaugh da las gracias a Martin Riggs por salvarle la vida y le pide perdón por el modo en que actuó anteriormente con él, ya que le había prejuzgado por su forma de ser. Gracias a este nudo de acción comienza la amistad entre los dos protagonistas y con la familia de Roger Murtaugh. Tras este nudo de acción le llega a Roger una prueba de la investigación: un vídeo donde se ve a Amanda con otras chicas.

Al igual que el detonante, el primer punto de no retorno es muy típico en el cine de policías y las *buddy movies*: el inicio de una amistad y el comienzo de la investigación; en este caso, intentan hablar con un sospechoso a quien se ven obligados a matar en defensa propia.

Se puede considerar un punto de no retorno con poca fuerza, ya que cuando ocurre esto, se suelen guardar mejores bazas para el resto de los puntos dramáticos, en este caso el punto intermedio, el segundo punto de no retorno y el clímax.

#### **4.1.1.3.3 El punto intermedio**

El punto dramático tiene lugar entre la hora 01:02:19 y la hora 01:04:05 de película, cuando los dos protagonistas van a la casa de una prostituta llamada Dixie y explota. Los dos policías acuden a esta casa porque Murtaugh afirma que el caso está cerrado, pero Riggs encuentra sospechoso el hecho de que el único testigo del suicidio de Amanda fuera una prostituta llamada Dixie, quien trabajaba lejos de su localización usual. Ambos deducen que Dixie fue quien envenenó a Amanda e hizo de testigo como coartada para ocultar sus acciones.



-116-

Martin y Roger van a casa de Dixie para seguir con la investigación. La casa explota. Este nudo de acción supone un retroceso en la investigación.

Se trata de un nudo de acción muy fuerte porque la principal sospechosa ha sido asesinada y ahora no puede continuar la investigación. Pero se dan cuenta de que la bomba ha sido fabricada por expertos. Uno de los niños del vecindario les describe a un sujeto sospechoso al que vio revisando el contador de la casa y ellos se dan cuenta de que la persona que puso la bomba formaba parte de las fuerzas especiales; lo deducen gracias a un tatuaje similar al que tiene el personaje de Martin Riggs.

#### **4.1.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos dramáticos que son los siguientes:

El primero es cuando Roger Murtaugh habla con el padre de Amanda y descubre que detrás del asesinato hay un enorme contrabando de drogas. Justo cuando Murtaugh le dice que va a luchar contra los contrabandistas y dismantelar a toda la banda, aparece un helicóptero que mata al padre de Amanda, el señor Hunsaker.

El segundo nudo de acción tiene lugar tras el asesinato. Los dos policías siguen con la investigación buscando pistas. Los antagonistas intentan matar a Martin, lo creen muerto, pero sobrevive gracias a que tiene puesto el chaleco antibalas. Martin se da cuenta de que el que ha intentado asesinarlo es el mismo que mató al padre de Amanda. Además aprovecharán que los enemigos piensan que Martin está muerto para actuar con efecto sorpresa.

El tercer nudo de acción tiene lugar cuando los antagonistas raptan a la hija de Roger Murtaugh.

El cuarto nudo de acción es cuando los protagonistas planean ir a por la hija de Murtaugh y reciben la llamada de los enemigos para citarles en un lugar y negociar: su hija a cambio de la información que le dio el padre de Amanda.

El quinto y último nudo de acción del segundo punto de no retorno es más bien una escena de acción, no un nudo dramático. Tiene lugar cuando Murtaugh llega al lugar donde le han citado y se produce un tiroteo. Los antagonistas consiguen retener a los dos policías protagonistas y a la hija de Murtaugh.



-117-

Los antagonistas han disparado a Martin, pero éste sobrevivirá gracias al chaleco antibalas. La imagen pertenece a uno de los nudos de acción más fuertes del segundo punto de no retorno.

El segundo punto de no retorno tiene lugar desde la hora 01:08:58 hasta la hora 01:27:54. El punto dramático es un claro ejemplo de movimiento de las fuerzas antagonistas: asesinato del padre de Amanda, intento de asesinato de Martin, captura de la hija de Murtaugh, intento de su rescate y fracaso del mismo.

#### **4.1.1.3.5 El clímax**

El clímax tiene lugar entre la hora 01:42:27 y la hora 01:46:15 y corresponde al enfrentamiento que tiene Martin Riggs con Joshua, la persona que intentó matarlo. Es una pelea cuerpo a cuerpo en la que gana Martin gracias a su conocimiento de artes marciales y al chaleco antibalas.

Se puede considerar que el clímax puede empezar un poco antes, en el momento en que Murtaugh se enfrenta al líder de la banda de narcotraficantes y lo mata de un disparo, cuando intentan atropellarle. Se puede decir que es el comienzo del clímax porque hay un enfrentamiento entre Murtaugh y el jefe de la banda, aunque también se puede decir que hay dos clímax, siempre y cuando se entienda el clímax como enfrentamiento entre protagonistas y antagonistas. En este caso, el

guionista ofrece dos enfrentamientos para dar igual protagonismo a cada uno de los policías.



-118-

Fotograma correspondiente al clímax final de la película, donde Martin se enfrenta a Joshua, mano derecha de Mitchell Ryan.

Por otra parte, me gustaría añadir que el clímax podría empezar cuando Roger mata al líder de la banda y los policías descubren que el hombre de confianza del antagonista puede ir a casa de Murtaugh. Termina cuando Martin acaba con el mano derecha del líder en la pelea cuerpo a cuerpo. En este caso, duraría desde la hora 01:38:03 hasta la hora 01:46:15.



-119-

Comienzo del enfrentamiento entre Murtaugh y Mitchell Ryan.

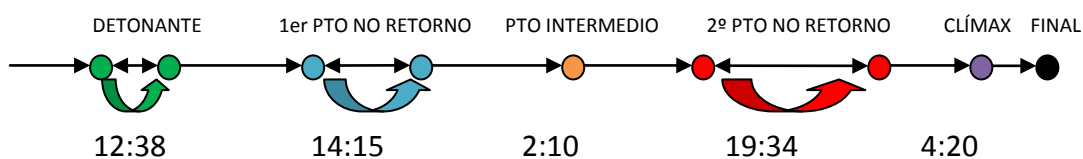


Tras la pelea entre Martin y el mano derecha del líder de la banda, se produce un pequeño anticlímax correspondiente al momento en que parece que el antagonista ya está arrestado pero consigue robarle una pistola a uno de los policías que le están esposando y amenazar a los dos protagonistas. Estos se dan cuenta de la maniobra y lo matan. Este anticlímax tiene lugar desde la 01:46:33 hasta la hora 01:46:49.



-120-

Joshua se deshace de uno de los policías que le están agarrando y le roba una pistola. Antes de disparar, los dos policías protagonistas disparan a Joshua en el anticlímax final.



#### 4.1.1.4 ANTICIPACIONES

##### 4.1.1.4.1 Anticipaciones de objeto

Las pistolas de los protagonistas: Hay un momento de la película en el cual cada uno de los dos protagonistas habla de sus pistolas, el número y tipo de balas que tiene y el tipo de pistola que es. Los protagonistas las usarán a lo largo de la película en defensa propia.

Pese a que las pistolas son un clásico en las películas de acción y de policías, en *Arma letal* no se implantan estas anticipaciones con un simple movimiento de cámara, sino que el guionista optó por hacer una implantación tanto de acción (Riggs las usa antes de hablar de ellas) como mediante un diálogo. La escena es la siguiente:



-121-



-122-



-123-



-124-

Las dos primeras imágenes corresponden al momento en el que los protagonistas hablan sobre sus pistolas. Murtaugh tiene una pistola de seis balas y Martin una de quince. Respecto a las otras dos imágenes, una muestra a uno de los protagonistas (Roger) haciendo uso de sus pistolas, en este caso en la sala de tiro de la comisaría. En la segunda están comprobando la puntería de Riggs.

La bala con la cabeza hueca de Martin: Martin guarda siempre una bala para suicidarse. Cuando se da cuenta de que no quiere usarla, al final de la película, se la regala a Murtaugh.



-125-



-126-

Martin coloca una bala con la cabeza hueca e intenta suicidarse.

La lancha de Murtaugh: Murtaugh le dice a Martin que tiene una lancha en su casa. En este caso la anticipación no sirve para resolver una situación de los protagonistas, pero sí que sirve para saber que Murtaugh tiene una. Cuando los dos policías comienzan la subtrama de amistad y van a cenar a casa de Murtaugh, éste le enseña la lancha y se produce una escena donde se desarrolla parte de la subtrama.



-127-



-128-

La imagen en la que se ve a Roger corresponde al momento en el que le dice a su compañero que tiene una lancha. En un principio, parece un diálogo de Murtaugh con Martin. Pero tras cenar en casa de Roger, los dos policías hablan de distintos asuntos en la lancha de Murtaugh, como se puede observar en la imagen en la que están los dos protagonistas juntos.

Las granadas: Justo antes del enfrentamiento entre Murtaugh y el líder de la banda, se ve que el primero mete unas granadas en una maleta. Murtaugh dispara al conductor del coche; el líder de la banda intenta hacerse con el control del coche pero sufre un accidente contra un autobús. El coche comienza a arder y se produce una explosión debido a las granadas.



-129-



-130-



Mitchell Ryan llena una bolsa de armas, entre éstas unas granadas, para intentar matar a Murtaugh. Tras un choque del coche que conduce contra un autobús, se produce un fuego dentro del automóvil. Las llamas harán que las granadas exploten y que el coche se incendie con el antagonista dentro.

La foto de la mujer de Martin: Martin, en uno de sus intentos de suicidio, contempla la foto de su mujer, la cual ha muerto en un accidente de tráfico. Tras el clímax de la película, se ve que Martin va a visitarla al cementerio.



-131-



-132-

La primera fotografía es un fotograma donde se ve la foto del día de la boda de Martin con su difunta mujer. La segunda, muestra la visita que hace Riggs al cementerio.

#### 4.1.1.4.2 Anticipaciones de personaje

Rianne Murtaugh: Es la hija de Roger Murtaugh. Aparece en distintas escenas, por ejemplo, en la cena a la que invitan a Martin. Gracias a la presencia de este personaje, se refuerza el segundo punto de no retorno cuando los antagonistas la rapta.



-133-



-134-

La imagen en la que se ve a una chica bajando las escaleras es la primera vez que aparece Rianne, hija de Murtaugh. Rianne muestra a Roger su traje de Fin de Año.

En un principio parece un miembro más de familia. La imagen en la que aparecen los dos policías corresponde al momento en el cual se dan cuenta de que Rianne ha sido secuestrada. Es uno de los nudos de acción más importantes del segundo punto de no retorno.

Los niños que ven la explosión: Antes de la explosión que tiene lugar en el punto intermedio, se puede ver que hay unos niños molestando a los protagonistas. Gracias a estos niños, consiguen la descripción del que puso la bomba en la casa de Trixie.



-135-



-136-

La imagen en la que se ve solo a los niños corresponde al momento en el que aparecen estos personajes. La imagen del plano detalle del tatuaje corresponde al momento en el cual uno de los niños informa de que el individuo que puso la bomba tenía un tatuaje como el de Martin.

Mark, el novio de Rianne, rubio y con hoyuelos: En el segundo punto de no retorno, cuando intentan matar a Martin, llaman a Murtaugh por radio y le dicen que debe ir a un lugar cerca de su casa porque han matado a alguien. Esta persona coincide con los rasgos del novio de Rianne. En este momento la raptan.



-137-



-138-

La imagen en la que se ve a Rianne, Martin y Murtaugh, corresponde al momento en el que se describe al novio de su hija. El primer plano de Murtaugh, corresponde al momento en que éste recibe un mensaje de la comisaría de policía diciéndole que han asesinado a un chico. Roger bromea con la descripción y ésta coincide con la del chico con el que está saliendo su hija. Los antagonistas lo han asesinado.

#### 4.1.1.4.3 Anticipaciones de diálogo

“¿Conoces a alguien llamado Michael Hunsaker?”, le pregunta la señora Murtaugh a Roger Murtaugh. La pregunta se la hace porque le ha llamado por teléfono. Parece ser que Michael y Roger estuvieron juntos en Vietnam. En un principio este detalle parece no tener mucha relevancia en la trama pero, una vez conocida la identidad de la prostituta que muere, Roger se da cuenta de que se trata de la hija de Michael Hunsaker. La investigación se convierte en un asunto personal.



-139-

-140-

La primera imagen corresponde al momento en el que la mujer de Roger le pregunta por Michael Hunsaker. En la imagen en la que no se ve la mujer de Murtaugh corresponde al momento en el que uno de los protagonistas se da cuenta de que la hija de su amigo es la que ha muerto.

“Suele disparar cuando no debe, es un suicida”: Así es como describe la psicóloga de la policía a Martin. Gracias a estas características del protagonista, se da lugar a distintas situaciones de la película: varios tiroteos, cuando salta de la azotea...



-141-



-142-



-143-



-144-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que la psicóloga de la comisaría advierte de la actitud del protagonista. Las otras dos imágenes son consecuencia de la actitud de Martin. En la primera, salta un suicida desde una azotea; la segunda es el momento en el que tiene Martin mantiene una discusión con Murtaugh y se pone la pistola en la frente haciendo como que se va a suicidar con el arma de su compañero.

“Tu historial dice que eres aficionado a las artes marciales y esas cosas tan sanguinarias”, le dice Murtaugh a Martin. Esa faceta del protagonista hace posible que en el clímax final de la película gane Martin al mano derecha del líder de los traficantes en la pela cuerpo a cuerpo.



-145-



-146-

La imagen que se ve en el garaje de la comisaría de policía corresponde al momento en el que Murtaugh le dice a Roger que ha leído su expediente y es consciente de que sabe artes marciales. La imagen en la que se ve a Martin peleando con el antagonista, pertenece al clímax final de la película, cuando Martin se pelea cuerpo a cuerpo con el enemigo. El protagonista gana la pelea porque sabe artes marciales.

“Quizás viva lo suficiente para hacerte un regalo”, le dice Martin a Murtaugh. Es una anticipación de una escena que tiene lugar pasado el clímax, cuando le regala la bala con la que había pensado quitarse la vida y que finalmente decide no utilizar.



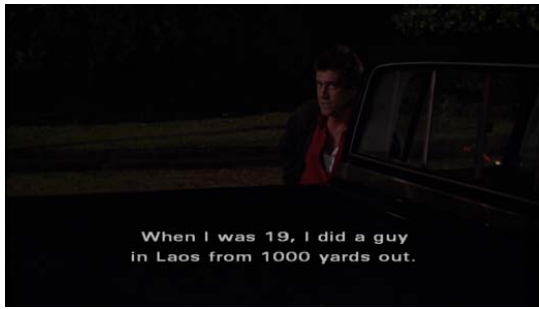
-147-

-148-

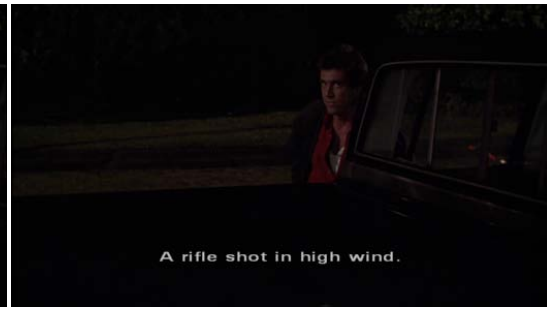
La imagen en la que se ve a Martin Riggs corresponde al momento en el que le dice que le hará un regalo si no muere antes. La imagen en la que se ve a la hija de Murtaugh corresponde al momento en el que Martin entrega a Rihanna la bala hueca con la que quería suicidarse en una de las escenas del primer acto. La bala cumple dos anticipaciones: la primera, el regalo a Roger, y la segunda, la evolución del personaje a no suicidarse. La escena tiene lugar una vez terminado el clímax de la película

“A los 19 años maté a un hombre en Laos a un kilómetro de distancia y a contra viento”, le dice Martin a Murtaugh. Gracias a la puntería de Martin, los protagonistas pueden hacer frente a los antagonistas en la escena en que intentan recuperar a la hija de Murtaugh. Martin les dispara con un rifle de precisión a larga distancia y consigue matar a varios enemigos. También sirve como anticipación para saber quién es el que ha hecho explotar la casa de Trixie, porque Martin tiene un tatuaje de las fuerzas especiales en las que estuvo en Vietnam, al igual que el hombre que colocó la bomba en la casa de Trixie.





-149-



-150-



-151-

Las dos imágenes en las que se ve que es de noche, reflejan a Martin diciendo a Murtaugh lo bien que sabe disparar. Le recuerda una anécdota de cuando estuvo en Vietnam. La imagen en la que se ve a Martin con un rifle de precisión, corresponde al momento en el que éste está ayudando a Murtaugh con el arma. Se implanta la anticipación con un diálogo y se cumple en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. Riggs aprovecha su habilidad con los rifles de precisión para apoyar a Roger mientras intenta rescatar a su hija.

“Os mataré a los dos”, dice Martin al que está torturando y a la mano derecha del líder de los traficantes de drogas. Lo que parece una amenaza, se convierte en una realidad en el guión.



-152-



-153-

La imagen en la que se ve al protagonista colgado pertenece al momento en el que está siendo torturado por Kendo y Joshua; el protagonista amenaza a los antagonistas. La siguiente imagen pertenece al momento en el que Martin consigue golpear a Kendo en la cabeza. Acto seguido consigue asfixiarle con las piernas. La anticipación se implanta con un diálogo y se cumple con una acción.

#### **4.1.2 ARMA LETAL II**

##### **4.1.2.1 INTRODUCCIÓN**

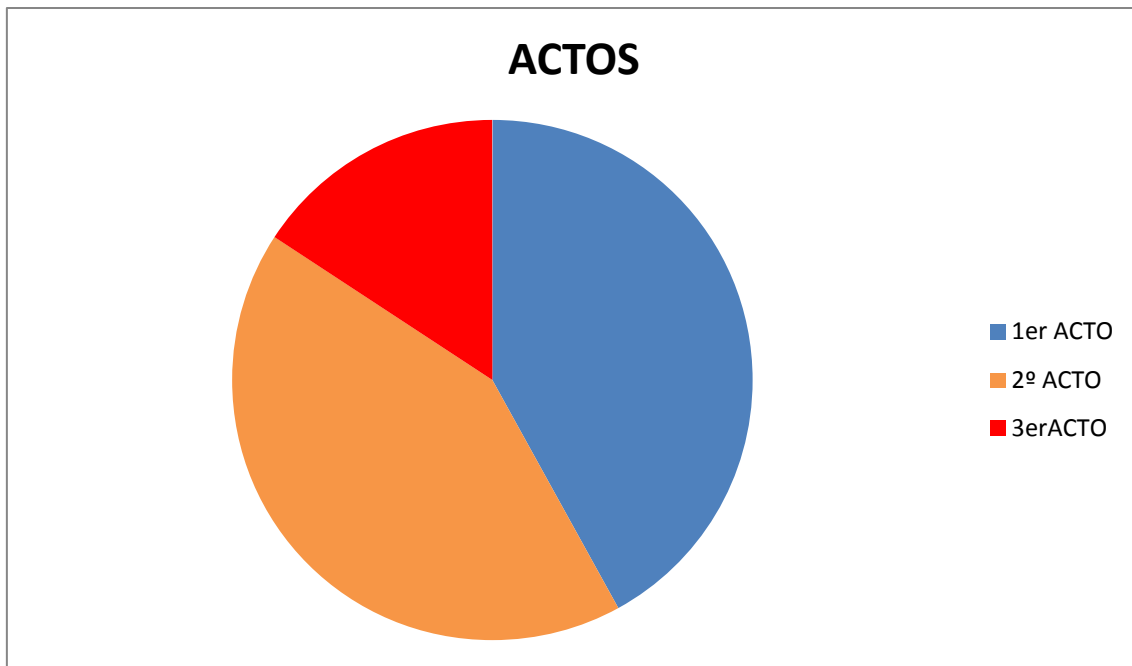
Primera secuela de la película *Arma letal*, en la cual Richard Donner continuó a cargo de la dirección, aunque en este caso el guión se llevó a cabo en manos de Jeffrey Boam y está basado en la historia de Shane Black, guionista de la primera. La película se estrenó en el año 1989, dos años después de la primera entrega; fue la tercera película más taquillera de ese año, después de *Batman*, *Indiana Jones y la última cruzada*.

###### **4.1.2.1.1 Sinopsis**

La pareja de policías formada por Martin Riggs (Mel Gibson) y su compañero Roger Murtaugh (Danny Glover), se enfrenta ahora a una poderosa organización sudafricana de traficantes de droga que opera en Estados Unidos. Su misión principal es la de amparar al testigo protegido Leo Getz (Joe Pesci), un alocado contable que ha blanqueado dinero para la banda y que en unos días va a testificar contra ellos.

###### **4.1.2.2 LOS ACTOS**

El guión se puede dividir en tres actos independientes. El primero tiene lugar desde el inicio de la película hasta el minuto 45:55, cuando los protagonistas descubren que detrás de toda la trama está involucrado un diplomático y cuando conocen a Rika, un primer acto que sirve como planteamiento. En el segundo acto se desarrolla la investigación y tiene lugar desde el inicio de la investigación hasta el intento de asesinato de Martin, y la muerte de Rika en mano de los antagonistas; finaliza la hora 01:31:27. El tercer y último acto tiene lugar desde la muerte de Rika hasta el desenlace.



#### **4.1.2.3 GIROS DRAMÁTICOS**

##### **4.1.2.3.1. El detonante**

El detonante de *Arma letal II* es un detonante de diálogo que se desarrolla desde la hora 00:16:04 hasta la hora 00:22:23. Tiene lugar en distintas escenas con el objeto de poder abrir distintas subtramas y dar mayor fuerza al comienzo de las tramas.

La primera escena, donde comienza el detonante, es cuando los antagonistas se dan cuenta de que los dos policías protagonistas, Martin Riggs y Roger Murtaugh, están ocupados en el caso de los enemigos y éstos últimos deciden ir a por Murtaugh porque es el policía al mando de la operación.

La siguiente parte del detonante comienza en la casa de Murtaugh, cuando la señora Murtaugh encuentra una pluma de Martin en su casa. La pluma le hace recordar a su difunta esposa.

La tercera y penúltima escena del detonante de la película tiene lugar en casa de Murtaugh, cuando los antagonistas entran y lo amenazan. Le dicen que si continúa entrometiéndose en los asuntos de los enemigos, lo matarán.

La cuarta y última escena del detonante tiene lugar en la comisaría de policía, cuando el jefe de policía informa a los protagonistas sobre un nuevo caso: tienen que



hacerse cargo de una persona llamada Leo Getz, el cual está en custodia preventiva, y que testificará en un caso de drogas y blanqueo de dinero.

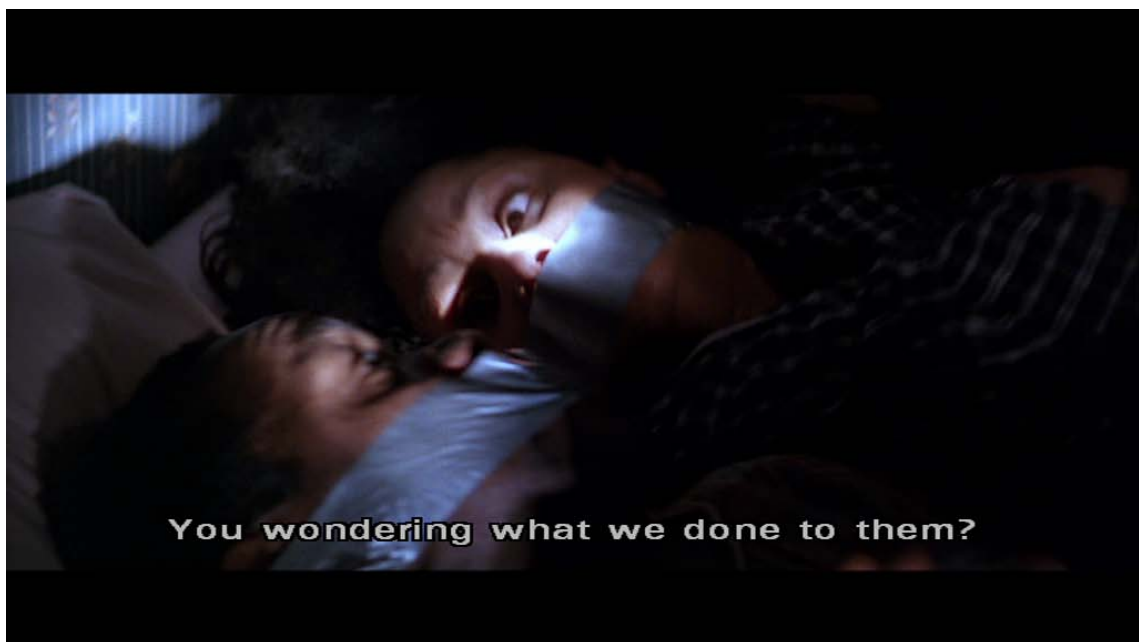
El detonante en todas las escenas se puede considerar de diálogo pero, por ejemplo, en la escena en la que amenazan a Murtaugh, viene precedido por una acción, cuando los antagonistas llegan a casa de Murtaugh, lo atan con cinta aislante y le amenazan mediante una conversación unilateral a Roger y su mujer. Evidentemente la acción no es tan fuerte como una explosión, un asesinato o un tiroteo, pero bajo mi punto de vista, esta parte del detonante podría ser de acción y de diálogo a la vez.



-154-



-155-



-156-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que los antagonistas hablan de darles un toque de atención a los protagonistas. La imagen de abajo corresponde al momento en el que entran en casa de Roger y le amenazan de muerte. El detonante se implanta con un diálogo y se cumple con una acción.

#### **4.1.2.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar cuando los protagonistas dan con una persona que intentó asesinar al testigo protegido y a los protagonistas. Dicha persona intenta huir pero comienza una persecución donde muere accidentalmente. Tras la muerte de este personaje, vuelven a la casa adonde huyó el sospechoso. Al llegar a esa casa en busca de más pistas, descubren que la persona que reside en ella, es un diplomático y que no está en suelo norteamericano, por lo que la policía no puede hacer nada al respecto. Cuando se van de la casa los protagonistas se encuentran con una secretaria del consulado.

Este primer punto de no retorno es muy típico en este tipo de cine, ya que es el comienzo de una investigación. Tras salir del edificio se encuentran con Rika Van Den Haas, una secretaria que trabaja para el cuerpo diplomático. En un principio parece un simple personaje sin ningún tipo de relevancia, pero poco a poco va cogiendo más importancia en la trama: surge una pequeña alianza con los protagonistas y tiene un romance con Martin.

Por lo tanto el punto de no retorno sería el momento en el que descubren quién está al mando de la organización sudafricana de traficantes de droga que opera en Estados Unidos y cuando conocen a la secretaria. Tiene lugar entre los minutos 38 y 42. El contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno se produce cuando el diplomático intenta convencer a la secretaria de que la policía siempre está poniendo pegos a la embajada sudafricana y acto seguido, cuando habla con sus secuaces y les dice que se hagan cargo de los policías porque han fracasado anteriormente.

En este caso, al igual que la primera entrega, el punto de no retorno, aparte de ser muy típico en este género cinematográfico, es un poco débil dramáticamente hablando, ya que el guionista se guarda lo mejor para el resto de los puntos dramáticos: el punto intermedio y el segundo punto de no retorno. El primer punto de no retorno tiene lugar entre la hora 00:36:00 y la hora 00:45:55.



-157-

Los protagonistas van a investigar a la embajada Sudafricana pero no pueden seguir con el caso porque dispone de protección diplomática.

#### **4.1.2.3.3 El punto intermedio**

En el caso de *Arma letal II*, el punto intermedio viene precedido por un obstáculo que se encuentran los protagonistas. El obstáculo comienza cuando llaman a Martin y le dicen que no tienen noticias de Murtaugh y que éste no coge el teléfono. El motivo de esta actitud es que Murtaugh se ha tenido que quedar en casa sentado en el retrete porque hay una bomba y si se levanta explotará. Martin decide llamar a los artificieros para que desconecten la bomba. Como éstos no consiguen desactivarla, tienen que hacer lo posible para que explote y esconderse rápidamente. Martin ayuda a Murtaugh a evitar su muerte y se esconden dentro de la bañera. La bomba explota pero los protagonistas consiguen salvarse.

El punto intermedio comienza en el minuto 53:18 y finaliza en la hora 01:01:04. Empieza con la llamada a Martin en la que le advierten que no saben nada de Murtaugh y finaliza con la explosión del cuarto de baño en la casa de éste.

El punto intermedio de esta secuela tiene cierta similitud con el de la primera: una explosión. En el caso de la primera era la casa de la prostituta Dixie y en este caso es el cuarto de baño de la casa del agente Murtaugh. Pero se puede diferenciar porque

en este caso uno de los protagonistas está al borde la muerte y en la explosión de la primera parte se ve involucrado un posible sospechoso.



-158-

Los antagonistas han puesto una bomba en el retrete de Roger. Esta acción da lugar al punto intermedio.

#### **4.1.2.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es un claro ejemplo del ataque de los enemigos a los protagonistas y tiene lugar gracias a distintos nudos de acción escritos y editados en distintas escenas que son las siguientes:

El primero de ellos es cuando el mano derecha del diplomático mata a uno de los policías disparándole en la cabeza.

El segundo es el asesinato de un agente de policía. Se produce en la piscina de su casa donde muere como consecuencia de la explosión de una bomba cuando está saltando desde el trampolín.

El tercer nudo de acción empieza cuando Martin comienza su romance con la secretaria del diplomático de Sudáfrica.

El cuarto nudo de acción es cuando matan a los compañeros de Martin y Murtaugh mientras juegan una partida de póker. Mueren de la misma manera que la policía en la piscina: una explosión, pero en este caso explota la casa entera.

El quinto nudo de acción es cuando Murtaugh va a su casa con Leo, lo deja en el coche porque quiere mirar unos videos y descubre el nombre del barco adonde va a llegar la mercancía de los enemigos. La pareja de policías pensaba que el nombre correspondía a una persona, pero Murtaugh se da cuenta de que se trata del nombre de un barco.

El sexto nudo de acción se produce cuando los antagonistas raptan a Leo e intentan matar a Murtaugh, pero este último consigue deshacerse de ellos.

El séptimo nudo de acción tiene lugar cuando los antagonistas intentan matar a Martin y a Rika Van Den Haas. Ambos son perseguidos pero consiguen huir. Martin deja a Rika en su casa. Justo cuando se va a ir, llegan los antagonistas, dejan inconsciente a Martin y raptan a Rika.

El octavo y último nudo de acción, que además da pie al tercer acto, se produce cuando tiran atado a Martin al mar y ve que Rika está muerta. Martin consigue deshacerse de las cuerdas y la camisa de fuerza a la que le han atado. Contacta con Murtaugh y se dirigen al lugar donde se encuentran los sospechosos.

El segundo punto de no retorno puede ser la suma de los nudos de acción mencionados o simplemente el último nudo de acción: asesinato de Rika y cuando intentan matar a Martin ahogándolo. En el caso de que sea este último nudo de acción, los anteriores son nudos de acción que lo preceden y dan lugar al segundo punto de no retorno.

Los nudos de acción comienzan en la hora 01:12:52 y finaliza en la hora 01:31:27. En este caso, el segundo punto de no retorno da lugar a un tercer acto, donde Martin busca venganza tras enterarse de que los antagonistas no sólo han matado a Rika, sino que también a su ex mujer, cuya muerte se da a conocer en la primera entrega.



-159-

Martin sobrevive al intento de asesinato por parte de los antagonistas y llama a Murtaugh para que le ayude a terminar con el caso que ya se ha transformado en un asunto personal.

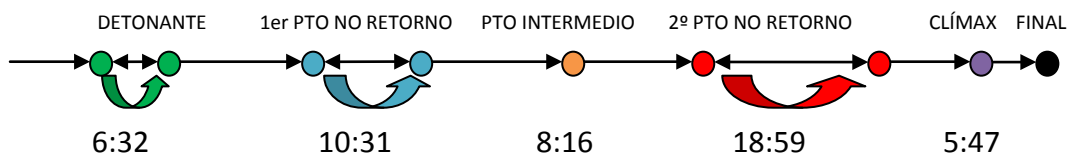
#### **4.1.2.3.5 El clímax**

El clímax comienza en la hora 01:42:26 y finaliza en la hora 01:47:54. Comienza con una pelea entre la mano derecha del diplomático y Martin, la cual gana el protagonista. No contentos con este clímax y sabiendo que Martin va a ganar, los guionistas deciden extender el clímax dando a entender que Martin está muerto tras la pelea. Murtaugh encuentra a Martin y lo coge en sus brazos, comienza a hablar con Martin y lo reanima hablando con él.



-160-

Durante el clímax parece que Martin se ha muerto, Roger le ordena que no se muera hasta que él se lo diga.



#### 4.1.2.4 ANTICIPACIONES

##### 4.1.2.4.1 Anticipaciones de objeto

Los *krugerrand*: son monedas pertenecientes a Sudáfrica. Los protagonistas las encuentran en el maletero del coche que persiguen al comienzo de la película. Gracias a estas monedas, se darán cuenta de que el caso está relacionado con un diplomático perteneciente a este país.



-161-



-162-

En la persecución del inicio de la película los protagonistas encuentran unas monedas en el maletero del antagonista al que estaban persiguiendo; las monedas son *Krugerrand*, como se puede comprobar en la imagen en la que se ve a los dos protagonistas de frente. Los dos policías irán a la embajada del país al que corresponde la moneda con el fin de investigar el caso.

La pistola para clavar: El carpintero que le está haciendo a Murtaugh una reforma en su casa para que tenga un cuarto recreativo, en vez de un martillo utiliza una pistola de clavar. Esta herramienta la usará el agente de policía para deshacerse de uno de los antagonistas cuando intenta matarlo en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno.



-163-

-164-

La primera vez que se ve el plano detalle de la pistola de clavos es en el primer acto, cuando Murtaugh le enseña a Martin la reforma que está haciendo en su casa. Cuando el carpintero está haciendo la obra usa esta herramienta y los dos policías se asustan pensando que alguien ha disparado debido al ruido que hace. La imagen en la que se ve la pistola de clavos en la frente de un antagonista es el momento en el que Roger la usa para matarlo.

La Grúa: Cuando los dos protagonistas localizan a la persona que intentó matar a Leo, ésta consigue huir en una grúa. El antagonista usará la parte de remolque para matar a Martin, pero fracasará en el intento. Además Murtaugh se golpea con la grúa y con el golpe hace saltar por los aires uno de los coches que lleva en el remolque. Este coche hará frenar a otro que transporta una tabla de surf (anticipación). El coche da un frenazo y lanza la tabla de surf que matará al sospechoso.





-165-



-166-



-167-



-168-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que el enemigo roba un camión que transporta coches. Se ve a Martin cuando intenta matar al policía aplastándolo con el remolque. Las dos imágenes de abajo corresponden al momento en el que se implanta y se cumple la anticipación de la tabla de surf. El coche de la derecha tiene que dar un frenazo para no chocarse con los vehículos que están parados y al frenar, sale disparada la tabla de surf que llegará hasta el camión que conduce el antagonista. La tabla rompe el cristal y mata al enemigo al que perseguían los protagonistas.

La camioneta de Martin: En varias escenas que tienen lugar en la caravana en la que vive Martin se ve que tiene una camioneta. Gracias a este vehículo consigue huir de los enemigos cuando éstos intentan matar a Martin y Rika.



-169-



-170-

La imagen en la que se ve sólo la caravana, pertenece a una escena del primer acto donde Martin va a casa de Roger a cenar. La imagen en la que se ve el helicóptero persiguiendo a la camioneta corresponde al momento en que Riggs usa su camioneta para huir de los antagonistas durante un momento del segundo punto de no retorno.

Los contenedores del puerto: Los antagonistas los mueven gracias a unos mandos. En un principio los usan para encerrar a los protagonistas, pero éstos consiguen huir. En el momento en el que Martin se enfrenta a uno de los enemigos, usa uno de los mandos para aplastar al hombre de confianza del diplomático.



-171-

-172-

La imagen en la que se ve a uno de los personajes de la película, corresponde al momento en el que se puede observar cómo mueven los contenedores con unos mandos. Dentro del contenedor están los dos policías protagonistas. La imagen en la que sólo se ve el contenedor en el suelo, pertenece a una parte del clímax, cuando Martin ha utilizado uno de los mandos de los contenedores para poder matar al antagonista.

#### **4.1.2.4.2 Anticipaciones de personaje**

El perro de Martin: En distintas escenas que tienen lugar en casa de Martin se puede ver que tiene un perro, lo cuida, habla con él... Gracias a este personaje se da cuenta de la llegada de los antagonistas a su caravana y descubre por dónde pueden huir ante el acercamiento del helicóptero cuya tripulación quiere matar a Martin y Rika. Los protagonistas consiguen huir por el mismo agujero por el que suele salir el perro de la caravana.



-173-



-174-

La imagen en la que se ve a Riggs con su perro corresponde a uno de los momentos del primer acto; el protagonista vive solo con su mascota. Durante el segundo punto de no retorno el perro avisará a Martin de que alguien se aproxima a la casa. Gracias al perro, Martin se da cuenta de lo que está sucediendo.

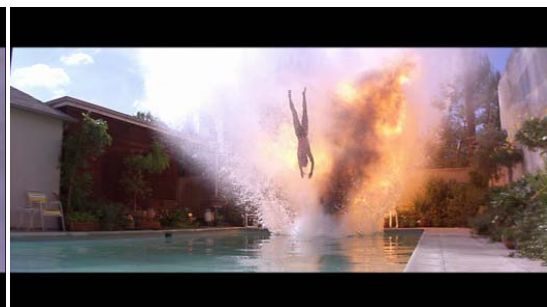
Los compañeros de la comisaría de Martin y Murtaugh: Muchos de ellos morirán en manos de los antagonistas durante el segundo punto de no retorno.



-175-



-176-



-177-

La imagen donde se ve a Murtaugh corresponde a uno de los distintos momentos en los que se ven a sus compañeros en la comisaría de policía. Los otras imágenes corresponden a distintos nudos de acción del segundo punto de no retorno. La primera es cuando matan a un compañero de un disparo y la segunda cuando una compañera muere en una explosión en la piscina de su casa.

#### 4.1.2.4.3 Anticipaciones de diálogo

“A la de tres”: Es lo que le dice Martin a Murtaugh cuando intentan ir a la caza del sospechoso al que persiguen al principio de la película. Es como una clave que tienen los dos protagonistas para actuar. En esta escena Martin dice tres de golpe y Murtaugh se cree que debía ser al decir uno, dos, tres, por lo que Martin actúa antes. La misma situación se repite cuando Murtaugh está sentado en el retrete y no puede levantarse porque sino explota la bomba. En este caso se ponen los dos protagonistas de acuerdo y consiguen salvarse. Esta clave se usará en las dos siguientes partes, por lo que se considerará una anticipación entre sagas.



-178-

-179-

La imagen en la que se ve a Martin pertenece al momento en que éste le dice a su compañero Roger que saldrán “a la de tres”. Martin dice tres y actúa sin su compañero. La segunda es un momento del punto intermedio en el que Murtaugh se asegura de cuando van a actuar, si contando hasta tres o diciendo tres directamente; si lo hacen mal la bomba lo matará.

“Es el coche nuevo de mi mujer”, afirma Murtaugh en la primera persecución de la película. Este diálogo dará pie a distintas situaciones cómicas con el coche ya que a lo largo de la película sufre distintos golpes y en el tercer acto lo destrozarán del todo cuando lo lanzan para romper el contenedor donde están encerrados. Esta anticipación podría considerarse también de objeto.



-180-



-181-

La imagen donde se ven los agentes de policía coincide con una de las veces que se dice que el coche no es de Roger, sino de su mujer. La imagen en la que se ve el puerto es cuando los protagonistas usan el coche para abrir el contenedor.

“Os invito a cubrirme las espaldas mañana al póker”, dice uno de los policías en la comisaría porque quiere organizar una timba en su casa. Uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno es precisamente la escena donde están jugando al póker y la casa explota con parte de los compañeros de los protagonistas.



-182-



-183-

La imagen en la que se ven los subtítulos corresponde al momento en el que uno de los policías invita a varios compañeros a organizar una timba de póker en su casa. La imagen en la que se ve la casa corresponde al momento del segundo punto de no retorno en el que explota la casa de este agente de policía con varios de sus compañeros dentro.

#### 4.1.2.4.4 Anticipaciones de acción

En una escena del primer acto de la película se aprecia cómo Martin puede quitarse una camisa de fuerza con la que le han atado gracias a que se dislocó un hombro y puede descolocárselo cuando quiera. Cuando los antagonistas intentan matar al protagonista lo encadenan con un saco, muy parecido a la camisa de fuerza, y



lo tiran al agua para que se ahogue. Gracias a que puede descolocarse el hombro, consigue quitarse las cadenas.



-184-



-185-

La imagen que corresponde a la comisaría de policía coincide con el momento en el que Martin se quita una camisa de fuerza desencajándose el hombro. La imagen en la que se ve el fondo del mar corresponde al momento en que Martin, durante el segundo punto de no retorno, se desencaja el hombro, gracias a lo cual puede quitarse el saco al le han envuelto los antagonistas para encadenarlo.

El anuncio de profilaxis: La hija de Murtaugh sale en un anuncio de anticonceptivos. Este anuncio dará lugar a distintas bromas a lo largo de la película, como por ejemplo, cuando los compañeros de trabajo le regalan a Roger una planta de goma llena de preservativos, o cuando Leo le dice que le entran ganas de comprar preservativos cada vez que ve el anuncio.



-186-

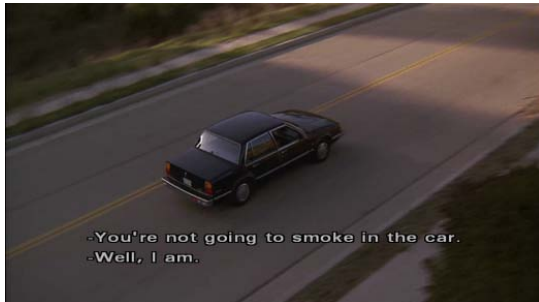


-187-

La imagen en la que se ve a Roger con su hija corresponde al momento exacto antes de ver el anuncio que protagoniza ésta; Murtaugh no sabe que es un anuncio de anticonceptivos. La imagen en la que se ven varios agentes de policía en la comisaría corresponde a una de las burlas que tiene que sufrir por parte de sus compañeros debido al anuncio en el que sale su hija.

#### 4.1.2.4.5 Anticipaciones entre sagas

A Murtaugh le molesta que Martin fume. En la primera entrega se puede ver que Roger se queja de que su inseparable compañero fume en el coche. En esta segunda entrega, cuando el comisario de policía les dice que tienen que custodiar a Leo, se ve a Martin que está fumando y a Murtaugh intentando evitar el humo.



-188-



-189-

La imagen en la que se ve el coche pertenece a la primera entrega de la saga. A Roger no le gusta que su compañero fume. En esta segunda entrega se puede ver cómo se queja en la comisaría del tabaco moviendo la mano para evitar el humo.

“Soy demasiado viejo para esto”. Lo que parecía una broma de la primera parte en esta segunda parte se continuará usando. Pero en este caso suelen decírselo otros personajes a Murtaugh, como por ejemplo Leo, el cual le dice a Roger cuando están persiguiendo al sospechoso que muere golpeado por la tabla de surf: “Eres demasiado mayor para estas persecuciones”.



-190-



-191-

La imagen en la que se ve a Murtaugh pertenece a la primera entrega. Como se puede leer en la imagen, hace uso de una de sus frases más utilizadas en la saga: “I’m too old for this shit”. La imagen en la que se ve a Martin corresponde al momento en el

que la tabla de surf ha matado a uno de los sospechosos y Leo le dice la misma frase a Murtaugh.

“¿Por qué no habrán puesto la bomba en el horno de Trish?”. Es lo que le dice Roger a Martin cuando está sentado en el retrete y tiene la bomba conectada a éste. En la primera entrega se habla varias veces de lo mal que cocina la mujer de Murtaugh. En este caso la anticipación se usa como humor, pero se coge como referencia algo implantado en la primera parte.



-192-



-193-

La imagen en la que se ve a Roger pertenece a Arma letal, a uno de los nudos de acción del primer punto de no retorno. En este caso, le pregunta Murtaugh a Martin si realmente le gusta la comida de su mujer. La imagen en la que están los dos agentes pertenece a la segunda parte de la saga. Todos los seguidores de la primera entrega saben que la mujer de Roger cocina fatal, y entenderán la broma entre los dos protagonistas.

La muerte de la mujer de Martin: En la primera parte se informa de la muerte de la mujer de Martin. En este caso el guionista coge esa información y la usa para dar mayor dramatismo al segundo punto de no retorno. Los antagonistas le dicen que la mataron ellos porque Martin estaba entrometiéndose en sus asuntos. Esta información se la facilitan cuando han matado a Rika y a él lo tiran encadenado al mar para que se ahogue.





-194-



-195-

La primera imagen pertenece al momento en el que la psicóloga avisa al superior de Martin de que su mujer ha muerto y tiene problemas por ello. Esta información tiene lugar en la primera entrega de la película. La otra imagen es el momento en el que uno de los antagonistas de la segunda entrega le informa al protagonista de que él mato a su mujer.

### 4.3 ARMA LETAL III

#### 4.1.3.1 INTRODUCCIÓN

La tercera parte de la saga *Arma letal*, se estrenó en el año 1992, tres años más tarde de la segunda entrega y cinco desde la primera parte. Al igual que las dos anteriores, fue un gran éxito de taquilla, la cuarta en el ranking de películas con mayor recaudación del año 1992. Las tres con más taquilla de ese año fueron: la primera *Aladdin* (John Musker y Ron Clements, 1992), la segunda *Solo en casa II: perdido en New York* (*Home Alone 2: Lost in New York*, Chris Columbus, 1992) y la tercera *Batman vuelve* (*Batman returns*, Tim Burton, 1992). Hay que tener en cuenta que las tres más vistas ese año eran dos segundas partes, una con franquicia basada en superhéroes, una secuela de una gran éxito de taquilla de los años noventa: *Solo en casa* y una película de Walt Disney. Son ejemplos de que las secuelas hacen mucha taquilla y que la animación de Disney siempre suele hacer grandes recaudaciones.

La dirección siguió en manos de Richard Donner y el guión fue escrito por Jeffrey Boam (al igual que la segunda) y Robert Mark Kamen, que a lo largo de los años se ha convertido en un colaborador habitual de Luc Besson. En esta ocasión, Shane Black no colaboró en ningún aspecto del guión. Los dos guionistas que escribieron la historia sólo cogieron los personajes para crear esta nueva entrega.

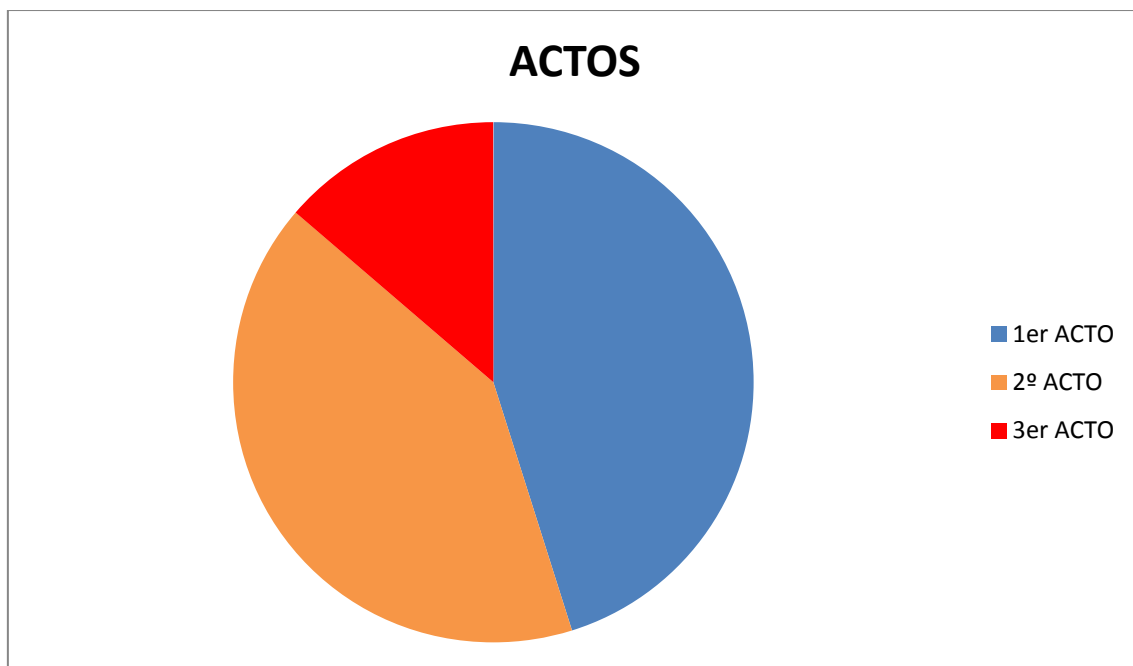
Me gustaría decir que en esta tercera entrega tal vez se pierda un poco la esencia de las dos anteriores: mezclar acción con una comedia. Esto se debe a que en muchas ocasiones se centra en buscar la carcajada y no tanto en la trama, como en las películas que le preceden.

#### **4.1.3.1.1 Sinopsis**

Martin Riggs y Roger Murtaugh, la incombustible pareja de policías de Los Ángeles, se enfrenta a un difícil caso: armas confiscadas y a punto de ser destruidas han desaparecido de las dependencias oficiales y están llegando a los delincuentes más peligrosos de la ciudad.

#### **4.1.3.2 ACTOS**

La tercera entrega de la saga se puede dividir en tres actos: el primero, desde el inicio hasta la hora 00:50:34; el segundo, hasta la hora 01:36:16 y el tercero, desde la hora 01:36:16 hasta el final de la película.



#### **4.1.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.1.3.3.1 El detonante**

El detonante de la trama principal es un detonante de acción porque es el asesinato del sospecho al que los protagonistas habían llevado a comisaría para interrogarlo. El encargado del asesinato es un policía corrupto que ha podido entrar en la comisaría gracias a su placa.

El detonante viene precedido de distintos nudos de acción que están relacionadas con las subtramas. Todos estos nudos de acción se pueden considerar el detonante de las tramas secundarias que tiene el guión o implantación de anticipaciones dentro del primer acto. Los nudos dramáticos a destacar son los siguientes:

Leo, testigo protegido de la segunda parte, intenta vender la casa de Murtaugh porque éste quiere cambiarse de hogar. No consigue venderla porque le dice a los que vienen a ver la casa todo lo sucedido, como por ejemplo, que el cuarto de baño había explotado con un artefacto.

Murtaugh descubre que un amigo suyo del instituto ha dejado de estudiar y se junta con una pandilla que no le conviene ni a su hijo ni a su amigo. El detonante de las dos últimas subtramas mencionadas es de diálogo.

Murtaugh y Martin Riggs van a ver a Rianne a su nuevo trabajo. Cuando llega Riggs ve que están intentando usarla como rehén. Riggs acude en su ayuda pero en realidad se trata del rodaje de una película.

Murtaugh y Martin Riggs hablan en la sala de práctica de disparos sobre unas balas que han confiscado a los antagonistas, balas que atraviesan los chalecos antibalas. En este caso las balas sirven como anticipación, aunque también podría ser el detonante de la subtrama dentro de la comisaría.

Murtaugh y Martin Riggs se encuentran con la agente de Asuntos Internos, Lorna Cole, y se dan cuenta de que dicha institución se encargará del sospechoso que han detenido. Esta subtrama que empieza en comisaría después se convertirá en una trama secundaria romántica entre Riggs y Cole.

Tras estos nudos de acción tiene lugar el detonante de la trama principal, el asesinato del sospechoso, en manos del agente de policía. Los anteriores nudos de acción tienen lugar desde el minuto 15:47 hasta el detonante de acción en el minuto 33:39.

En este caso, el detonante de la trama principal tiene lugar más adelante, porque viene precedido de detonantes con una importancia menor si se compara con el detonante de la historia principal. El hecho de estar ubicado fuera de los minutos donde suele estar, hace que el primer punto de no retorno se alargue también en el tiempo y esté situado muy cerca del primer punto de no retorno. El detonante de la trama principal tiene lugar entre los minutos 30:54 y 33:39.



-196-

Los dos protagonistas y la agente de Asuntos Internos encuentran a un sospechoso muerto en la habitación donde interrogan a los delincuentes.

#### **4.1.3.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno se desarrolla entre los minutos 35:35 y 50:34. Al igual que el detonante, viene precedido de varios nudos dramáticos que son los siguientes:

El primer punto de no retorno tiene lugar cuando llega Leo a la comisaría y les dice a Murtaugh y Martin Riggs que conoce al sospechoso, Jack Travis. Los tres protagonistas van a un partido de jockey porque Leo le consiguió entradas al

sospechoso. Allí lo localizan pero consigue huir. Leo es herido en un brazo y lo dejan en un hospital.

Murtaugh y Riggs van a un puesto de hamburguesas para comer, Roger prepara las hamburguesas Martin ve a un grupo de camellos traficando y se produce un tiroteo. Murtaugh oye el tiroteo y acude a ayudar a su inseparable compañero. En medio de todo el tiroteo mata a un chico de color que resulta ser el amigo de su hijo.

Riggs consigue una alianza con Asuntos Internos gracias a una conversación que tiene con Lorna Cole. La que en un principio parecía un obstáculo en el camino de los protagonistas, se convierte en un aliado y, más adelante, en la novia de Martin. Tras esta alianza, Lorna informa a Riggs de que han sido robadas en la comisaría muchas armas que tendrían que haber sido destruidas pero que nunca se destruyeron y fueron usadas como armas como, por ejemplo, con la que dispararon a Murtaugh. Se dan cuenta de que Travis ha sido el que las ha robado. Tras esta alianza ambos se ponen a investigar el caso de las armas y de Travis.

El primer punto de no retorno, una vez más, es el comienzo de la investigación, pero también los nudos de acción anteriores dan pie a este primer punto de no retorno. Todos los nudos de acción anteriores al primer punto de no retorno son giros de las subtramas mencionadas anteriormente.

El contratiempo que tiene lugar pasado el primer punto de no retorno es cuando los protagonistas descubren dónde están los enemigos, gracias a un número al que llamaba con frecuencia Travis. Al llegar donde tiene sus negocios el antagonista, intentan dismantelar a la banda pero tienen que huir porque los enemigos les hacen frente.



-197-

En el caso de la tercera entrega de la saga *Arma letal*, la alianza tiene lugar entre dos agentes de policía, Roger y Lorna Cole, la agente de Asuntos Internos.

#### **4.1.3.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio de esta película es distinto a lo habitual dentro de estos giros dramáticos. En el caso de “Arma letal 3” es la escena en la que Murtaugh está borracho en la barca y Martin va a verlo. Murtaugh está ebrio en la barca porque ha matado al amigo de su hijo y porque le faltan tres días para jubilarse. El ejemplo de este giro dramático es un momento de crisis del protagonista, que se resuelve de una forma muy típica en las películas: una conversación seria con un personaje. En este caso, es con su más fiel compañero: Martin Riggs.

El punto intermedio tiene lugar en una escena que se desarrolla entre la hora 01:05:23 y la hora 01:10:53.



-198-

Momento perteneciente al punto intermedio: Martin va a hablar con Murtaugh e intentará hacerle entrar en razón.

#### **4.1.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno se caracteriza por ser una sucesión de nudos de acción. Es un claro ejemplo de las fuerzas antagonistas. Los nudos de acción se suceden desde la hora 01:13:20 hasta la hora 01:36:16. Los nudos de acción que dan pie al segundo punto de no retorno son los siguientes:

Los padres del niño al que ha matado Murtaugh no le culpan de lo sucedido, pero le dicen que encuentre a la persona que se ha encargado de dar armas a su hijo y a toda la gente joven.

Tras esta conversación, comienzan a buscar a gente relacionada con Travis.

Travis rapta al capitán de policía que conocen Murtaugh y Roger. Travis hace que el capitán vaya a la comisaría para coger armamento del que se van a deshacer y así tener más armas para poder traficar con ellas.

Lorna Cole consigue información sobre los sospechosos a los que han interrogado y resulta que todos fueron detenidos por Travis y contratados por la misma empresa: Construcciones Mesa Verde. Lorna, Roger y Murtaugh le dicen a Leo que busque información sobre dicha empresa, ya que Leo se dedica a vender pisos.

Lorna descubre que no puede entrar en una determinada información sobre la empresa y un cargamento de armas y balas perforadoras. Los protagonistas van al almacén pero llegan tarde y no encuentran a Travis.

Los cuatro policías- Lorna Cole, Murtaugh, Roger y un policía novato- van a por Travis porque se dan cuenta de que ha bajado en ascensor y va directo al metro.

Al llegar al metro se produce un tiroteo y matan al policía joven. Los enemigos consiguen huir de los protagonistas. Tras esta huida, los protagonistas van detrás de los antagonistas y, cuando están a punto de atraparlos, éstos consiguen huir.

Este último nudo dramático da lugar al tercer acto, por lo que se puede considerar el segundo punto de no retorno.



-199-

Uno de los nudos de acción más importantes del segundo punto de no retorno es cuando el antagonista rapta al capitán de policía.

#### **4.1.3.3.5 El clímax**

Se puede considerar que todos los enfrentamientos que tienen lugar en el tercer acto son el clímax final de la película. Para estar en ventaja, Riggs rocía con gasolina toda la zona que le conviene gracias a un camión cisterna que hay en la empresa constructora de Travis.



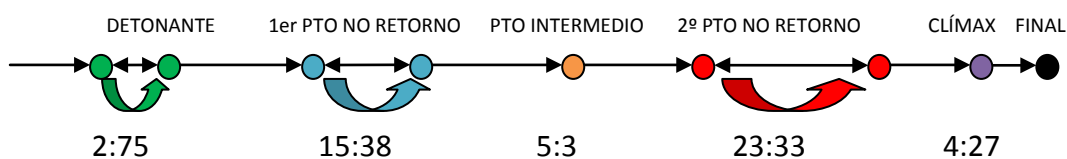
Pero realmente el clímax final de la película tiene lugar cuando Riggs se enfrenta con Travis en una pelea. El enfrentamiento comienza después de que hayan disparado a Lorna. Travis parece que va a matar a Riggs porque lo ha dejado medio inconsciente tras el enfrentamiento cuerpo a cuerpo e intenta aplastarlo con una apisonadora, pero Murtaugh usa una de las balas que utilizan los enemigos para matar a Travis. Tras dispararle, Riggs coge la apisonadora y la tira contra una construcción de la empresa de Travis. Cuando la apisonadora choca contra el edificio que está a medio construir, éste se le cae encima. Tras este enfrentamiento, el clímax continúa porque Lorna parece que ha muerto. Se trata de una parte del clímax muy parecida a la segunda parte, cuando parecía que Martin estaba a punto de morir.

El clímax final comienza a la hora 01:42:19 y termina en la hora 01:46:35.



-200-

La imagen pertenece al clímax final, momento el que Martin declara su amor a Lorna cuando ésta está a punto de irse en el helicóptero al hospital.



#### 4.1.3.4 ANTICIPACIONES

##### 4.1.3.4.1 Anticipaciones de objeto

La faja de Murtaugh: En el primer acto Roger descubre que Murtaugh usa una faja. La faja servirá como objeto de burla por parte de varios de los compañeros de la comisaría de policía. La escena en la que compañeros de Murtaugh descubren que éste usa faja se lleva a cabo cuando se encuentran en la sala de práctica de tiro.



-201-



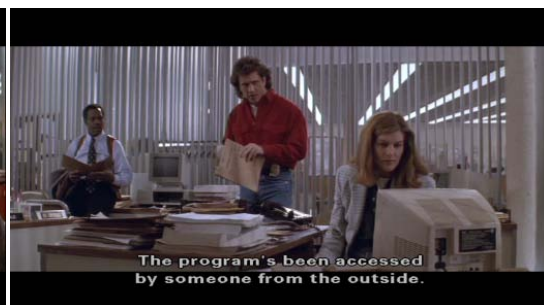
-202-

La imagen en la que se ven los dos protagonistas de uniforme corresponde al momento en el que Martin descubre que su compañero lleva una faja debajo del uniforme. La imagen en la que están todos los compañeros de la comisaría corresponde al momento en que se ríen de la faja que lleva Murtaugh

El ordenador de Lorna. En un principio Martin se ríe del ordenador porque le parece que no le sirve para nada. Pero Lorna le dice que es un arma muy efectiva. Gracias al ordenador harán diferentes descubrimientos, como la identidad de Travis o las personas que han trabajado para él en la constructora.



-203-



-204-

La imagen en la que se ve a Riggs con Lorna corresponde al momento en el que el protagonista observa a la oficial de Asuntos Internos usando el ordenador. La

imagen en la que se ve a los tres protagonistas es el momento en el que usan el ordenador para buscar información sobre la constructora de Travis.

Las bala de los enemigos: Las balas que usan los enemigos pueden atravesar los chalecos antibalas. Estas balas matarán a distintos policías, como al policía joven, muerto en el segundo punto de no retorno. Estas mismas balas las usara Murtaugh para matar a Travis, el antagonista.



-205-



-206-

La imagen en la que se ve a los agentes de policía en la sala de tiro refleja el momento en el que los protagonistas hablan sobre las balas que usan los antagonistas. La imagen en la que se ve al agente Martin corresponde al momento en que éste hace uso de ellas para perforar la excavadora con la que le quiere matar el antagonista.

Los huesos de perro: Roger se pasa gran parte de la película intentando dejar de fumar, pero no lo consigue. Murtaugh le da galletas de perro en forma de huesos, para que las coma en vez fumar. Cuando Lorna y Roger van a buscar pistas a la casa donde encuentran a los traficantes de armas, primero se encuentran con un perro del que consiguen hacerse amigo porque Martin le ofrece las galletas en forma de hueso.



-207-



-208-

La imagen en la que se ve un plano medio de Martin refleja el momento en el que su compañero le da las galletas para que las mastique en vez de fumar. La imagen

que es un primer plano de Riggs corresponde al momento que éste usa una de las galletas para que el perro de los antagonistas no les ataque.

El camión cisterna: Cuando los protagonistas llegan a las construcciones que tiene Travis hay un camión cisterna. Este camión lo usarán para rociar zonas de la construcción con el fin de quemarlo y tener una cierta ventaja frente a los enemigos.



-209-

-210-

La imagen en la que se ve el camión corresponde al momento en el que Martin decide coger el camión cisterna para rociar de la gasolina la constructora del antagonista. La imagen en que se ve el fuego pertenece al momento en el cual explota el camión cisterna

#### 4.1.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El policía joven, al que llaman “Billy el niño” porque dispara muy bien y es muy joven. El que en un principio parece un personaje con poca relevancia, más adelante intentará ayudar a los protagonistas a arrestar a Travis, aunque finalmente lo matarán con las balas especiales. En este caso, este personaje da mayor dramatismo al segundo punto de no retorno.



-211-

-212-

La imagen en la que se ve a un policía apuntando corresponde a la primera aparición del personaje. La escena tiene lugar en la sala de tiro de la comisaría. La

imagen en la que se ve a Martin y al otro policía pertenece al momento de su muerte; la bala que lo mata es similar a las que usan los antagonistas.

Leo: En esta tercera parte Leo vende pisos y es el encargado de vender el de Murtaugh. Leo había regalado a Travis dos entradas para un partido de hockey cuando era su cliente. Gracias a esto, los protagonistas descubrirán dónde localizarlo.



-213-

-214-

La imagen en la que aparece Leo dentro de la casa corresponde al momento en el que aparece el personaje. En esta parte de la saga se dedica a vender casas. La segunda imagen, que es un primer plano de Leo, refleja el momento en el que se da cuenta de que conoce al antagonista.

#### 4.1.3.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Faltan ocho días para mi jubilación”, afirma Murtaugh y, a lo largo de la película, irá diciendo los días que le faltan. Al final de película se da cuenta de que no quiere jubilarse, por lo que se puede considerar una pista falsa.



-215-

-216-

La imagen de la izquierda muestra el momento en el que Roger recuerda a su amigo Riggs que en ocho días se retira. La imagen de la derecha muestra el momento en el que informa a su familia de que no puede retirarse y quiere seguir en el cuerpo de policía.



#### 4.1.3.4.4 Anticipaciones de acción

Cuando comienza la película los dos protagonistas no son capaces de desactivar una bomba y explota un edificio, pero consiguen salvar un gato. Este intento de desactivación de bomba será objeto de burla por parte de los zapadores del cuerpo de policía. Pero cuando se lo recuerda, Martin dice: “Al menos salvamos al gato”.



-217-



-218-

La imagen en la que se ve el gato muestra el momento en el que aparece el animal, cuando los protagonistas están intentando desactivar la bomba que hay dentro del edificio. La imagen en la que se ve el cuarto de baño corresponde al momento en el que Martin usa el gato como excusa después de haber desactivado mal la bomba y hacer explotar un edificio entero.

Las artes marciales: Murtaugh ve que Lorna puede con unos enemigos gracias a su conocimiento de artes marciales, por lo que le pide a Martin que le enseñe algo de esta disciplina. Martin aprovecha para enseñarle a dar una patada a un bidón de agua para que lo tire y que los compañeros se rían de él. Murtaugh hará uso de esta patada para deshacerse de un enemigo en el tercer acto.



-219-



-220-



-221-



-222-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que Lorna hace uso de su conocimiento en artes marciales. La primera, cuando empieza la investigación con Martin y la segunda, en el tercer acto. Las dos imágenes en las que se ve a Murtaugh pertenecen al momento en el que Riggs le enseña a dar patadas y cuando golpea de la misma manera a uno de los antagonistas en acto final.

#### 4.1.3.4.5 Anticipaciones entre sagas

La hija de Murtaugh actúa en una película. En este caso los guionistas cogen un nudo dramático de la segunda parte y desarrollan una broma en esta tercera. En *Arma letal II*, la hija de Murtaugh actúa en un anuncio pero en ésta entrega, lo hace en una película. Roger lo ve pero se piensa que quieren raptarla. Intenta salvarla pero en realidad se trata de una película que están rodando.



-223-



-224-

La imagen en la que se ve a Murtaugh corresponde al momento en el que éste ha visto el anuncio que ha hecho su hija. La escena pertenece a la segunda parte de la saga. La imagen en la que se ve a Martin, muestra el momento de la tercera entrega en el que interrumpe el rodaje de una película en la que actúa la hija de Murtaugh.

“A la de tres”: Es la forma que tenían los dos protagonistas policías en la segunda parte de la saga para saltar a la acción. En este caso, se lo dice Martin a Lorna,

pero ésta no sabe a qué se refiere. Al igual que en la anterior anticipación mencionada, en ésta la utilizan como gag humorístico.



-225-



-226-

La imagen en la que se ve a Martin pertenece a la segunda parte de la saga. Es la primera vez que se ve que los protagonistas entran en acción cuando digan “tres”. La imagen donde se ve a los tres protagonistas pertenece a la tercera parte de la saga y utilizan la misma estrategia.

El hombro de Roger: En la segunda parte se ve cómo a Martin se le puede desenganchar el hombro. En esta tercera parte se le sale cuando se cae en la persecución de Travis. Roger se lo tiene que colocar de nuevo y sufre al hacerlo.



-227-



-228-

Las dos imágenes pertenecen al momento en el que a Martin se le desengancha el hombro. En la segunda parte de la saga lo hace para quitarse una camisa de fuerza; en esta tercera entrega se le descoloca tras sufrir un golpe.

“Ya soy muy viejo para esto”: De nuevo se usa con sentido de humor al igual que en las dos anteriores películas de la saga.





-229-



-230-



-231-

Las tres imágenes corresponde a las tres primeras partes de la saga, en los momentos es los que los personajes hacen uso de la frase. En la primera y cuarta entrega lo dice Roger y en la segunda se lo dice Leo a Murtaugh.

#### 4.1.4 ARMA LETAL IV

##### 4.1.4.1 INTRODUCCIÓN

Cuarta entrega y, en un principio, última de la saga *Arma letal*. Al igual que las tres anteriores fue dirigida por Richard Donner y escrita por Channing Gibson y Jonathan Lemkin. Se estrenó en el año 1998 y fue la película de la saga que menos beneficios obtuvo ya que costó ciento cuarenta millones de dólares y recaudó doscientos ochenta y cinco, prácticamente el doble del presupuesto. Las tres anteriores llegaron a recaudar hasta diez veces el presupuesto de la película.

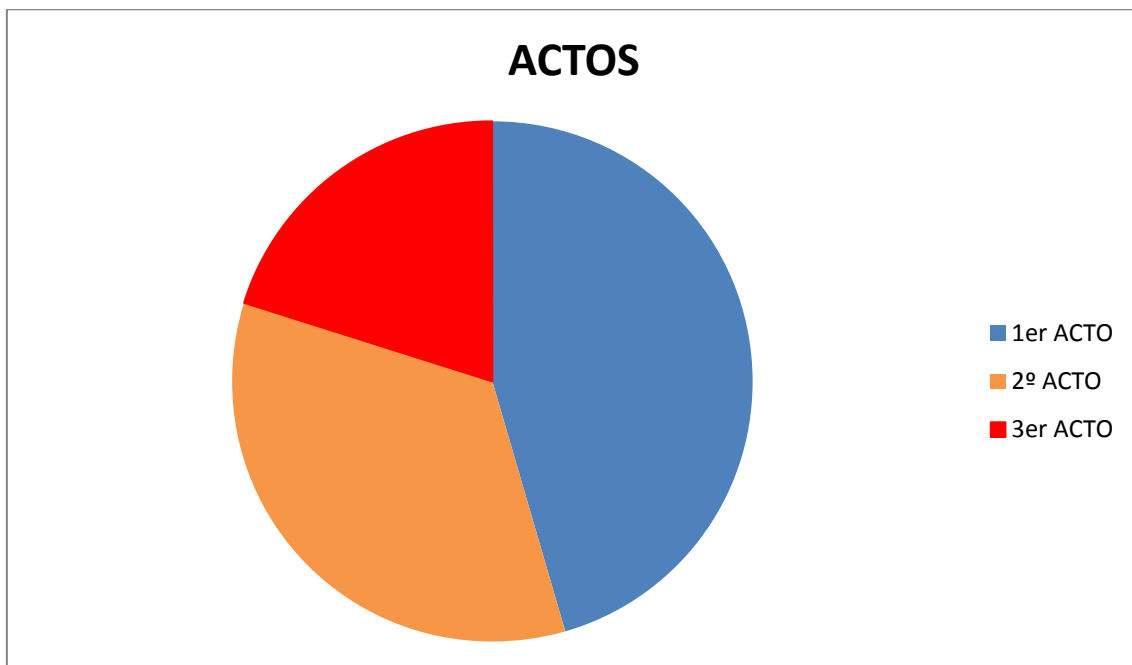
A día de hoy han surgido numerosos rumores de que quieren hacer una quinta entrega en la cual Mel Gibson aceptaría participar en ella siempre y cuando su personaje muera y por lo tanto tenga fin la franquicia.

#### 4.1.4.1.1 Sinopsis

La pareja de policías formada por Martin Riggs y Roger Murtaugh vuelve a la carga para enfrentarse, en este caso, a un capo de la mafia asiática que ha extendido sus actividades a Los Ángeles. En la investigación les ayudará un joven policía responsable de los quebraderos de cabeza familiares de Murtaugh, ya que ha dejado embarazada a su hija. En casa de Riggs, las cosas también se complican cuando su compañera se queda embarazada y amenaza con hacerlo pasar por el altar.

#### 4.1.4.2 LOS ACTOS

La cuarta entrega de *Arma letal*, al igual que las tres anteriores, se puede dividir en tres actos distintos. El primero de ellos tiene lugar desde el comienzo de la película hasta el minuto 51:13, cuando empieza el primer punto de no retorno de la subtrama de amistad entre Hong y Murtaugh. El segundo acto tiene lugar desde el minuto 51:13 hasta la hora 01:30:30, que es el segundo punto de no retorno, cuando descubren dónde se llevará a cabo el intercambio de dinero falso. El tercer acto es desde la hora 01:30:30 hasta el final de la película.



#### 4.1.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.1.4.3.1 El detonante

El detonante de *Arma Letal IV* se desarrolla entre los minutos 14:33 y 26:16. Alterna distintas tramas y subtramas y cada uno de ellas tiene un detonante distinto, por eso se alarga durante diez minutos.

El detonante de la trama principal tiene lugar en el minuto 15:00 de película y se desarrolla en varias escenas distintas. El detonante corresponde a la trama principal de la película y es cuando los dos policías protagonistas, Martin y Murtaugh, descubren que un barco que quiere matarlos intenta entrar en el puerto llevando un cargamento un tanto especial: un grupo de chinos que desean entrar de manera ilegal en el país. Esta parte del detonante se considera un detonante de acción porque el carguero que lleva a los inmigrantes ilegales intenta matar a los protagonistas. Al defenderse éstos, descubren el tráfico de personas sin papeles, lo cual, además, coincide con el final de la escena. Sin duda alguna el espectador está frente a un gran golpe de efecto.

La segunda parte del detonante es un detonante de diálogo y tiene lugar en un restaurante chino. Un funcionario corrupto norteamericano le da papeles a la familia que es dueña de este restaurante a cambio de que voten al partido que está en el poder para mantener su puesto en el Ministerio. Los papeles están relacionados con los inmigrantes que acaba de encontrar Martin en el barco. Además la familia que se quiere hacer cargo de los inmigrantes y darle los papeles se entera de que el barco ha sido interceptado; el líder de la familia dice que se hará cargo del asunto.

La otra parte del detonante de la trama principal es cuando la familia del restaurante mata en las vías del tren al funcionario que les ha vendido los papeles. La última escena del detonante de la trama principal tiene lugar cuando Murtaugh se encuentra con una familia de asiáticos en su barca.

Una vez finalizada esta escena, el resto de los detonantes correspondientes a las demás subtramas, tienen lugar en varias escenas distintas. En la primera escena, todos los detonantes son de diálogo y tienen lugar prácticamente en la misma escena. Son los siguientes: Lorna y Martin hablan de casarse (subtrama amorosa). Lorna informa a Martin de que se rumorea en el departamento de Asuntos Internos que

Murtaugh está aceptando sobornos; también le dice que Lee Butters, un joven detective que no para de hacerle la pelota a Murtaugh, está casado con su hija, la cual va a tener un hijo. Esto último tiene lugar dentro de la misma escena y sería el detonante de la subtrama.

En la siguiente escena es donde se desarrollan los detonantes que corresponden a las subtramas, cuando Martin y Lorna van a Casa de Murtaugh y descubren que éste ha acogido a la familia que encontró en su barca. Ven también que Roger les da demasiado dinero a sus hijos, situación que hace sospechar más a los protagonistas y al espectador de que Roger acepta sobornos. En este caso estos nudos de acción son detonantes de acción.



-232-

La imagen corresponde al detonante de la película, momento en que Martin descubre el tráfico de asiáticos ilegales en un barco.

#### **4.1.4.3.2 El primer punto de no retorno**

Tiene lugar tras una pista que consiguen los protagonistas. En este caso, le informan compañeros de la comisaría. La información que le dan es que quien dirigió toda la operación es Benny Chan. Los policías lo conocen porque anteriormente lo buscaron cuando traficaba con drogas. Antes de ir a interrogarlo hablan con Lee Butters para que les acompañe y les ayude. Cuando están ya en el restaurante de Benny Chan, le hacen el interrogatorio, pero Benny niega toda la relación con el barco

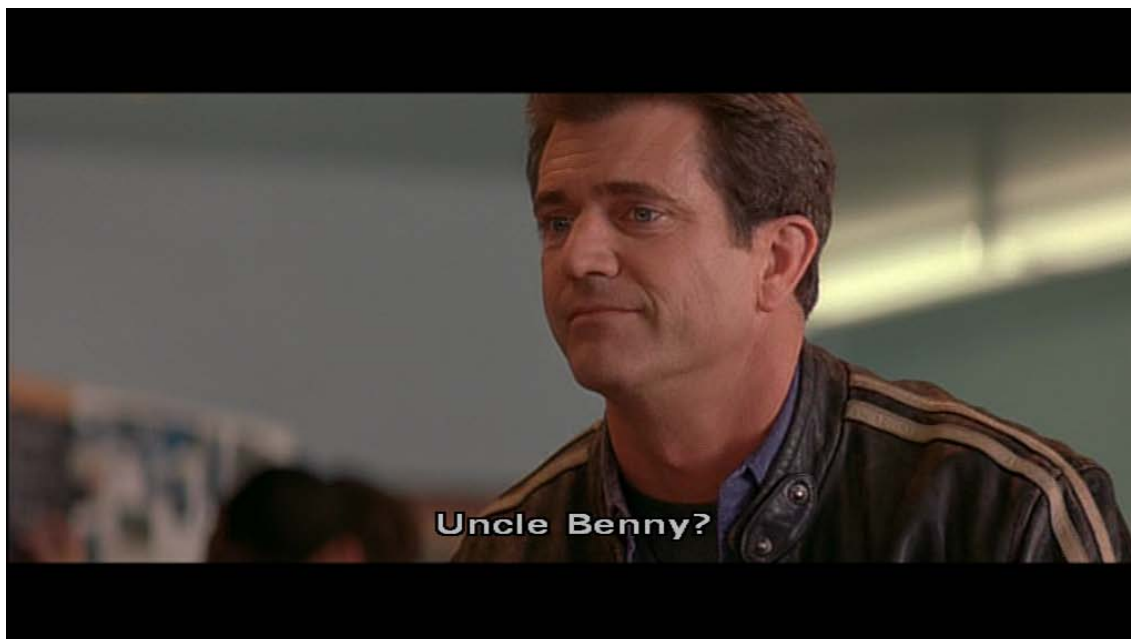
interceptado en el puerto. Una vez finalizado el interrogatorio los tres protagonistas salen del restaurante y se encuentran con el capitán del barco. Lo persiguen pero éste consigue huir. Tras huir uno de los personajes que estaban presentes en el restaurante chino, Wah Sing Ku mata al capitán del barco para que no le diga nada a la policía.

A lo largo del primer punto de no retorno también tiene lugar el primer punto de no retorno de las subtramas mencionadas anteriormente. Dos de ellas tienen lugar en la comisaría de policía: la alianza con Lee Butters; además se desarrolla con este personaje la subtrama con el nieto de Murtaugh, ya que Martin le hace creer que Butters está enamorado de Roger. La última subtrama que se desarrolla durante el primer punto de no retorno es una subtrama de amistad que hay entre Murtaugh y Hong, uno de los chinos que acogió en su casa y que es el abuelo de la familia.

El primer punto de no retorno tiene lugar entre los minutos 36:06 y 51:13. Es muy similar al primer punto de no retorno que hay en las otras tres partes de la saga: los protagonistas consiguen una pista y van al lugar donde está el sospechoso para interrogarle.

En el caso de esta cuarta entrega el contratiempo que tiene lugar en el primer punto de no retorno es cuando asesinan al capitán del barco, pero este obstáculo en el camino de los protagonistas está reforzado por el primer punto de no retorno de la subtrama de amistad que tienen Murtaugh y Hong.

En esta última entrega de la saga *Arma letal*, el primer punto de no retorno es un caso perfecto de que éste no sólo es un nudo dramático sino una sucesión de nudos dramáticos que tienen lugar de forma consecutiva y que se van intercalando para dar mayor fuerza al primer punto de no retorno de la trama principal.



-233-

Los protagonistas descubren que puede estar involucrado en toda la trama de inmigrantes ilegales el tío Benny.

#### **4.1.4.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio viene tras un giro dramático de la subtrama que tienen Martin y Roger. Es el momento en el que Martin le pregunta a Roger de dónde saca tanto dinero. Roger, medio enfadado, le insinúa que ha heredado dinero de una tía de su mujer.

El punto dramático comienza en el momento en el que Martin y Murtaugh llegan a casa de Roger y se dan cuenta de que sale un coche de la acera que está al lado de su casa y ven más coches sospechosos aparcados. Murtaugh decide entrar a ver qué sucede. Una vez dentro, le tienden una emboscada ya que estaban dentro los antagonistas esperando su llegada. Uno de ellos le apunta con un arma para que no actúe en su contra. Los antagonistas han capturado a la mujer de Murtaugh, y a Lorna, que está embarazada. También se han llevado a la familia Hong. Martin entra en su casa y con su pistola apunta a Wah Sing Ku, líder de la banda. Uno de los antagonistas saca una navaja y consigue agarrar a Lorna, lo que hace que haya un enfrentamiento entre Lorna, Martin y Murtaugh y los antagonistas. El enfrentamiento comienza dominándolo los protagonistas pero una vez que entra en acción Wah Sing Ku, éste consigue defenderse del ataque de los protagonistas. Una vez derrotados los

protagonistas, los atan y empiezan a incendiar su casa con miembros de la familia de Murtaugh (Mujer e hija embarazada), Lorna, Roger y Martin. Los antagonistas huyen y los protagonistas consiguen salvarse gracias al hijo pequeño de la familia Hong, al cual no habían capturado y consigue cortar las cuerdas con una tijera. Los protagonistas consiguen salir de la casa que está ardiendo y comienzan a buscar a los antagonistas.

El punto intermedio en *Arma letal IV*, es un ejemplo de un bache en la historia principal: los antagonistas intentan matar a los protagonistas pero, gracias al miembro pequeño de la familia Hong, consiguen huir. Además, también da pie al segundo punto de no retorno. El punto intermedio se desarrolla desde la hora 01:00:01 hasta la hora 01:05:20.



-234-

La imagen corresponde al punto intermedio; la imagen muestra el momento en el que los protagonistas consiguen frenar al antagonista.

#### **4.1.4.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno comienza prácticamente cuando termina el punto intermedio. Al igual que el primer punto de no retorno viene precedido por una sucesión de nudos de acción que dan pie al punto dramático. Los nudos de acción tienen lugar entre la hora 01:07:07 y la hora 01:30:30.

El primer nudo de acción comienza cuando los dos protagonistas consiguen localizar a los antagonistas gracias a un helicóptero de policía. Los dos coches van en

direcciones distintas, el helicóptero de policía persigue a uno y los protagonistas al otro.

El segundo punto de acción es cuando los protagonistas alcanzan a los enemigos y comienza una pelea entre Martin y uno de los antagonistas. En medio de la pelea los dos se caen a la carretera y muere el antagonista atropellado. Martin consigue meterse en el coche de Roger mientras otro de los miembros de la mafia china intenta matar a su compañero. Una vez dentro del coche, el antagonista comienza a huir, pero sufre un accidente contra un camión y muere.

El tercer nudo de acción correspondiente a este punto dramático es cuando Wah Sing Ku, consigue contactar con sus familiares que acaban de llegar a Estados Unidos y han entrado de forma ilegal.

El cuarto nudo de acción es cuando los dos protagonistas vuelven a casa de Roger para saber cómo están sus familiares. En este momento también llega Butters. Allí contactan con Leo que está en la consulta del dentista donde se encuentra Benny.

El quinto nudo de acción es cuando Butters intenta hablar con Murtaugh de camino a la consulta del dentista sobre la relación que tiene con su hija, pero Murtaugh se piensa que sigue enamorado de él y no de su hija.

El sexto nudo de acción es la llegada a la consulta del dentista y cuando comienzan a hacerle un interrogatorio a Benny. Lo hacen con el gas que sirve como anestesia. Los tres policías y Benny terminan todos medio atontados por el gas. Es cuando Murtaugh descubre la verdad sobre Butters y su hija y cuando a Benny se le escapa una palabra en chino e información suelta que, en un principio, no tiene ningún sentido.

El séptimo nudo de acción es el momento en el Wah Sing Ku mata a Hong.

El octavo nudo de acción es cuando los tres policías descubren, gracias a un compañero de comisaría, el significado de una palabra en chino que tiene un significado: el dinero del pueblo. Descubre también que Wah Sing Ku podrá a matar a quien sea con tal de conseguir sus objetivos.

El noveno nudo de acción es cuando los antagonistas comienzan a falsificar el dinero y cuando Wah Sing Ku mata a Benny.



El décimo nudo de acción está relacionado con la subtrama que tienen Lorna y Martin. Hablan de nuevo de dar un paso más en su relación y casarse. Justo en ese momento aparece uno de los antagonistas e intenta matarlos empujando su coche a las vías del tren, de la misma forma que mataron al funcionario que vendía papeles a los antagonistas. Lorna y Martin consiguen salvarse y el enemigo que intenta matarlos muere en el coche aplastado por el tren.

El undécimo y último nudo dramático es cuando Murtaugh llama a Riggs para decirle que han encontrado muertos a Hong, su tío, y a Benny. También descubren donde va a ser el intercambio de dinero falso uniendo la información que les dio Benny y los sucesos. Este nudo dramático se puede considerar el momento en el que se da paso al tercer acto.

El segundo punto de no retorno de *Arma letal IV*, al igual que el primer punto de no retorno, es un suceso de nudos de acción que combina un giro importante con la trama principal y las secundarias. Pero ante todo es un ataque de los antagonistas y un retroceso en el desmantelamiento de la banda: los antagonistas matan a Benny, Hong y a su tío y comienzan a falsificar dinero. Pero aun así los guionistas les dan una pequeña esperanza a los protagonistas para triunfar: descubren donde será el intercambio de dinero falsificado.

#### **4.1.4.3.5 El clímax**

El clímax de la trama principal tiene lugar cuando empieza el enfrentamiento entre Murtaugh y Riggs contra Wah Sing Ku, el enemigo perteneciente a la mafia. En este caso, el clímax se les complica mucho a los protagonistas porque Wah Sing Ku sabe de artes marciales y los dos protagonistas tienen muy pocas posibilidades de ganar porque en esta entrega empiezan a notarse algo mayores y, en muchas ocasiones, han sufrido derrotas en las peleas de cuerpo a cuerpo. Tras un enfrentamiento y recibir duros golpes, Riggs consigue matar a Wah Sing Ku en el momento en el que los dos se caen al agua porque Martin encuentra una ametralladora que estaba dentro de un coche que se había caído anteriormente. El inicio del clímax es cuando muere el hermano de Wah Sing Ku y comienza el enfrentamiento entre los protagonistas y Wah Sing Ku. El hermano de Wah Sing Ku

muere porque Murtaugh intenta disparar al antagonista pero consigue esquivar la bala y le da al hermano de Wah Sing Ku.

El clímax tiene lugar entre la hora 01:38:00 y la hora 01:43:46



-235-

El antagonista está a punto de matar a Riggs durante el enfrentamiento final.

Tras la muerte de Wah Sing Ku, el clímax continúa creciendo en el momento en el que Riggs parece que se ha salvado y comienza a subir hacia donde está Murtaugh medio inconsciente. Pero cuando está casi arriba, se rompe la zona adonde está sujeto y se cae al agua con todo el peso encima. Riggs cae al agua con un gran peso encima que no lo puede levantar. Murtaugh se despierta y consigue ir a ayudar a su amigo. Salta al agua y entre los dos consiguen quitar el peso de encima. Los dos salen del agua y una vez más consiguen ganar a los antagonistas.

El clímax del resto de la subtramas tiene lugar a lo largo del tercer acto. La subtrama donde, supuestamente, Murtaugh está involucrado en sobornos, comienza cuando Riggs le pregunta de dónde saca tanto dinero y que Asuntos Internos sospecha de él. El dinero lo saca gracias a su mujer que publica novelas eróticas con un pseudónimo. El clímax tiene lugar en medio de un tiroteo en la hora 01:44:45 y termina en la hora 01:45:15. El clímax de la subtrama tiene lugar entre la hora 01:33:34 y la hora 01:34:04.

Roger aclara a Martin de dónde saca todo el dinero: su mujer es escritora de novelas eróticas.

El clímax de la subtrama con Butters se desarrolla en el momento en el que éste recibe una bala por defender a Murtaugh. En este momento es cuando se da cuenta de que en el fondo le cae bien y no es una pelota, ya que ha estado a punto de sacrificarse por él. El clímax de esta subtrama tiene lugar desde la hora 01:35:03 hasta la hora 01:35:24.



-236-

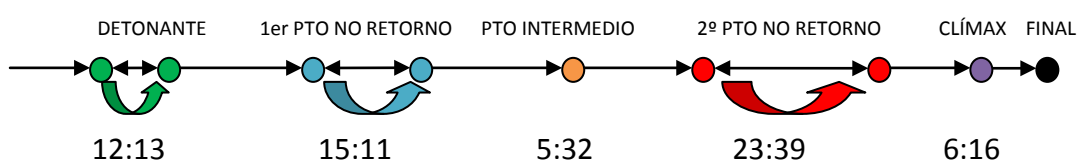
La imagen pertenece al clímax de la subtrama entre Roger y Butters. Murtaugh da a entender que sabe que éste último es el padre de su hija.

El clímax de la subtrama entre Riggs y Lorna comienza en el momento en el que Riggs está frente a la tumba de su difunta esposa, y empieza a hablar con ella sobre lo que siente por Lorna. Riggs recibe un mensaje en el busca y va hacia el hospital. Lorna y Riggs deciden casarse antes de tener al hijo; los casa un rabino en el hospital. El clímax comienza en la hora 01:43:49 y continúa hasta la hora 01:50:38. Es un ejemplo de que el clímax se puede desarrollar en dos escenas y lugares distintos.



-237-

Martin visita la tumba de su mujer durante el clímax de la subtrama con Lorna.



#### 4.1.4.4 ANTICIPACIONES

##### 4.1.4.4.1 Anticipaciones de objeto

La pistola de Riggs: En esta cuarta entrega Riggs tiene un arma nueva. Es una pistola que tiene mira láser para apuntar mejor. Sale prácticamente al principio de la película, cuando están Riggs, Murtaugh y Leo en la barca de Roger. Martin se la enseña a Leo. En la misma escena se ve cómo la usa para disparar a la tripulación del barco que lleva a los inmigrantes asiáticos. En el punto intermedio, cuando Murtaugh sufre una emboscada y Martin está fuera, amenazaré a Wah Sing Ku con su arma. En un principio no se ve a Riggs, pero sí se ve la mirilla láser que tiene el arma en la frente de Wah Sing Ku, por lo tanto el espectador sabe que Martin le está apuntando y que está cerca. Wah Sing Ku se da cuenta de que le está apuntando porque ve el puntero láser en su cuerpo. Gracias a esta arma, los protagonistas cogen las riendas de la escena, pero cuando ésta termina acaban todos atados y la casa de Murtaugh incendiada.



-238-



-239-



-240-

Las tres imágenes corresponden a la pistola de Martin. En la primera le está enseñando a Leo el punto de mira. La segunda vez que se ve es cuando la usa en el barco que lleva inmigrantes ilegales y la tercera vez, cuando apunta a uno de los mafiosos chinos. Esta última imagen corresponde al punto intermedio de la película.

El colgante de Wah Sing Ku: El antagonista además de saber artes marciales siempre lleva con él un colgante. En un principio lo que parece algo decorativo, al final es un arma que usa para degollar a sus enemigos. Lo usa en distintas ocasiones de la película. Dos ejemplos del uso de esta arma es cuando va a matar al asiático que manejaba el barco y a Benny, entre otros.



-241-



-242-



-243-

Las tres imágenes muestran el collar que usa el antagonista. La primera vez que se ve con él en la mano, corresponde al plano detalle de la primera imagen. Las otras dos imágenes coinciden con los momentos en que lo usa es para matar. La primera vez que lo utiliza es en el segundo acto y la segunda vez, durante el segundo punto de no retorno.

El reloj: Murtaugh le regala un reloj al abuelo de la familia Hong. El reloj era del padre de Murtaugh, pero se lo regala a Hong, en la subtrama de amistad que surge entre ambos. Cuando se entera Roger de que han matado a Hong, se lo comunica a Martin diciéndole “He encontrado mi reloj”. En este caso la anticipación de objeto sirve para dar una explicación mediante el diálogo; como se ha dicho, se informa de la muerte de Hong.



-244-



-245-

La imagen en la que se ve a Murtaugh con uno de los inmigrantes en su casa pertenece al momento en el que le da el reloj. La imagen en la que se ve solo al agente de policía coincide con el momento en el que descubre que ha muerto el abuelo de la familia Hong.



La mesa: Una pelea que tiene Riggs con uno de los miembros de la mafia china tiene lugar dentro de un camión de transporte, cuyo remolque va forrado de plástico duro. Una vez que empieza el enfrentamiento del protagonista con el antagonista, el plástico se rompe y se cae parte de la mercancía. Entre los objetos que se caen, hay una mesa que se engancha al plástico y que Martin usa para no ser atropellado y caerse de golpe a la carretera. Además, utilizará una de las patas de la mesa para tirarla contra el espejo delantero de un coche que les persigue. Una vez que mata a uno de los antagonistas y reduce el coche que les persigue, Martin huye encima de la mesa, se acerca Roger con su coche y consigue entrar.



-246-



-247-



-248-



-249-

Las cuatro imágenes corresponden a la anticipación de la mesa. La primera, cuando Martin está peleando con uno de los antagonistas dentro del remolque del camión. La segunda, cuando usa la mesa para no caer a la carretera. Las dos imágenes siguientes pertenecen al momento en que Martin agarra una pata de la mesa y la lanza contra uno de los coches donde van los antagonistas que quieren matarlo.

El teléfono móvil de Butters y Leo: Los dos tienen un teléfono móvil y la escena en la que se ven a Leo y Butters con él, es una escena cómica. Ambos se quejan de lo mal que funcionan y Martin llama a Leo para meterse con él. En uno de los nudos de

acción del segundo punto de no retorno, usan el móvil de Butters para llamar a Leo y contactar con él, está en una clínica donde se encuentra Benny.



-250-

-251-

La primera imagen representa a Leo y Butters cuando se quejan de sus teléfonos, y la imagen en la que se ve a Riggs, corresponde al momento en que éste hace uso del teléfono de Butters para contactar con Leo.

El busca de Martin: Martin tiene un busca para que la gente le localice. Cuando va a visitar la tumba de su mujer, le llega un mensaje de Lorna a través del cual ésta le informa de que está a punto de dar luz.



-252-

-253-

La anticipación se implanta cuando Lorna le pregunta a Martin si lleva el busca (imagen de la izquierda). En la imagen en la que se ve a Leo y Riggs se cumples la anticipación, cuando, Lorna le avisa por el busca de que han tenido el bebe.

La ametralladora y el coche: En el tiroteo final se puede ver cómo uno de los asiáticos se mete en un coche con una ametralladora e intenta irse con el dinero falso. En el intento de fuga otro asiático le dispara, muere y el coche se cae al agua con el arma. Esta ametralladora la usará Riggs para matar al antagonista en el acto final de la película.





-254-

-255-

La imagen en la que se ve el coche refleja el momento en el que el vehículo está a punto de caerse al agua. En la segunda imagen se ve al protagonista usando la ametralladora que encuentra en el coche para matar al antagonista.

#### 4.1.4.4.2 Anticipaciones de personaje

El nieto pequeño de Hong: en un principio parece que es un miembro más de la familia pero gracias a él, Riggs descubre que en casa de Roger hay una familia asiática que Murtaugh ha acogido. Gracias al nieto de la familia Hong, podrán quitarse la cinta aislante con la que les han atado los antagonistas. El niño tiene unas tijeras y les corta la cinta aislante por lo que pueden salir de la casa que está ardiendo ya que los enemigos la querían quemar con ellos dentro.



-256-

-257-

La primera imagen refleja a Martin cuando ve al nieto de la familia Hong en la casa de Murtaugh. La imagen en la que se ve al niño asiático y a Martin corresponde al momento en que les corta las cuerdas en el punto intermedio.

El policía con rasgos asiáticos: Es el que informa a los protagonistas de que posiblemente el que está detrás de todo el tráfico ilegal de inmigrantes es Benny. En un principio parece un compañero más del cuerpo de policía, pero en el segundo punto de no retorno es quien les traduce a los protagonistas las palabras que les dijo a

Martin y Roger en chino el antagonista. Además también se queda con Butters cuando éste recibe el disparo en vez de Murtaugh.



-258-

-259-

La primera imagen refleja la primera vez que se ve al agente con rasgos asiáticos. La segunda, cuando informa a los protagonistas del significado de unas palabras en chino.

#### 4.1.4.4.3 Anticipación de diálogo

“Lorna está embarazada, vas a ser padre”: le dice Roger a Martin. Esta anticipación obliga prácticamente a una escena de parto en la película. Es una de las escenas finales. Además, el hecho de que Lorna esté embarazada, da mayor dramatismo al punto intermedio ya que a Lorna la amenazan poniéndole una navaja en la barriga.



-260-

-261-

La imagen en la que se ve a Murtaugh corresponde al momento en el que éste informa a Martin de que va a ser padre. La imagen es una de las escenas finales de la película, cuando ha nacido el hijo de Martin y Lora.

“Ahora que sois capitanes por qué no subís al helicóptero a dar una vuelta”, les dice uno de los policías a los protagonistas cuando los ascienden a capitanes. Esta anticipación sirve para anunciar que la policía también tiene apoyo aéreo. Usarán el

helicóptero cuando, tras el punto intermedio, están persiguiendo a los dos coches de los enemigos. Gracias al apoyo aéreo localizarán ambos automóviles. El helicóptero irá a por uno y los protagonistas a por otro.



-262-



-263-

La imagen en la que se ve a los protagonistas en la comisaría de policía coincide con el momento en que han sido ascendidos a capitanes y se encuentran con los pilotos del helicóptero. La imagen en la que se ve el helicóptero corresponde al momento en el que los dos agentes contactan con los pilotos para que intenten buscar a los que les han atado de pies y manos y han intentado quemarlos.

#### 4.1.4.4 Anticipaciones de acción

La forma que tienen los antagonistas de matar a la gente en las vías del tren: la mafia china empuja con un coche a otro vehículo para que mueran aplastados por el tren todos sus ocupantes. Esta forma de matar se ve por primera vez en el primer acto, cuando asesinan al funcionario que les vende los pasaportes. En el segundo punto de no retorno hacen la misma acción con el fin de matar a Lorna, Riggs y el nieto de Hong. En este caso, los protagonistas consiguen huir del intento de asesinato.



-264-



-265-

La imagen de la izquierda muestra la forma en que tienen los antagonistas de matar a la gente: empujándolos con un coche más fuerte a las vías del tren. La imagen

de la derecha es cuando intentan matar a Lorna, Martin y al nieto de la familia Hong empujándolos a las vías del tren. En este caso los protagonistas consiguen sobrevivir.

La pelea de Boxeo: hay un momento en el que Riggs está boxeando en un ring con otro policía. Martin aún sabe defenderse en el cuerpo a cuerpo, pero hace que termine el combate fingiendo que está lesionado. Esta acción y otras peleas que ha tenido anteriormente con los chinos le hacen ver que se está haciendo mayor. Esta anticipación de acción es una forma que tienen los guionistas de hacer una clímax con más suspense. Los dos protagonistas saben que están mayores y, por si fuera poco, tienen que combatir contra un experto en artes marciales.



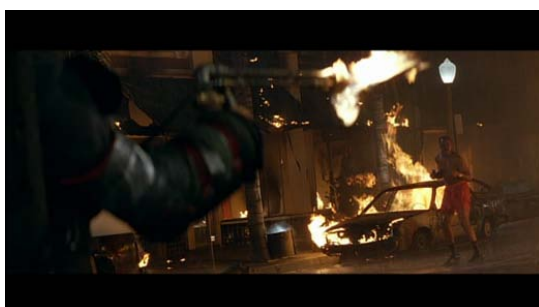
-266-



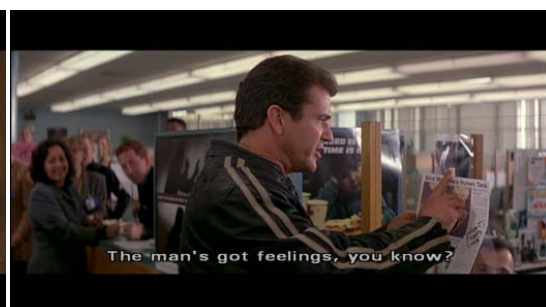
-267-

La imagen en la que se ve el ring de boxeo corresponde al momento en el Martin se da cuenta de que no puede con el chico con el que se está peleando. La otra imagen es el momento de la pelea del clímax final, a los dos protagonistas les cuesta hacer frente al antagonista.

El desnudo de Murtaugh: Roger se queda en calzoncillos al comienzo de la película para poder distraer al personaje que está quemando todo. Esta acción sirve para que sus compañeros se rían de él colocando la noticia en una pared de la comisaría.



-268-



-269-

La imagen en la que se ve a Murtaugh representa el momento en el que se queda en calzoncillos para distraer a la persona que está quemando todo. La imagen en la que se ve a Martin representa el momento en que encuentra un trozo de periódico en la comisaría donde se expone la noticia. Los compañeros lo usan para reírse de Murtaugh.

#### 4.1.4.4.5 Anticipaciones entre sagas

“A la de dos”, le dice Martin a Roger al principio de la película para atacar al personaje que está disparando y quemando todo. En este caso es para hacer una broma ya que en las otras partes sale “a la de tres”. Murtaugh se queja de que siempre fue a la de tres. Al final de la película, sucede lo mismo cuando van a levantar el peso que tiene Martin encima.



-270-



-271-

El hombro de Martin: En la saga de *Arma letal*, Riggs tiene dislocado el hombro y se le desencaja. En esta cuarta entrega, se hace uso de esta faceta del protagonista para poner fin al combate de boxeo y aumentar el suspense y las complicaciones del combate final. Wah Sing Ku le golpea en el hombro y se lo descoloca. Martin se lo tiene que volver a colocar en mitad del combate.



-272-



-273-





-274-

Las tres imágenes corresponden a la segunda, tercera y cuarta entrega de la saga, y representan los momentos en que se hace patente el problema de Martin con su hombro.

La visita a la tumba de la mujer de Riggs: El hecho de que acuda al lugar donde está enterrada no extraña a ninguno de los espectadores ni está de más en la película porque todos los seguidores de la saga saben que la mujer de Riggs falleció en el pasado y que en varias de las películas anteriores acudió al lugar donde murió para hablar con ella. En este caso acude para decirle que se casará con Lorna, y que le mande una señal. Irónicamente la señal es de Lorna, que le envía un mensaje diciendo que está a punto de dar luz.



-275-



-276-

Las dos imágenes corresponden a la visita de Martin a la tumba de su mujer. La imagen en la que se ve la lluvia pertenece a la primera entrega y la segunda, en la que no llueve, pertenece a la cuarta parte de la saga.

“Ya soy muy viejo para esto”. De nuevo se usa con sentido de humor al igual que en las tres anteriores películas de la saga.



-277-



-278-



-279-



-280-



-281-

Las tres primeras imágenes corresponden al momento de las tres primeras partes en las que se pronuncia la famosa muletilla ya mencionada. Las dos últimas, muestran los dos momentos en los que la utilizan en la cuarta parte: la primera vez que lo dice es para motivarse los dos policías “*no estamos mayores para esta mierda*”; la segunda, la utiliza como excusa Martin para enfrentarse al antagonista.

## **4.2 SAGA MAD MAX**

### **4.2.1 MAD MAX, SALVAJES DE AUTOPISTA**

#### **4.2.1.1 INTRODUCCIÓN**

*Mad Max* (título original), es una producción australiana estrenada en el año 1979. Fue dirigida por George Miller y escrita por este mismo y James McCausland e interpretada por Mel Gibson, que por aquellos tiempos, era un completo desconocido. Lo que más se puede destacar de esta película es su montaje y su dirección. Desde esta película el cine de acción no volvió a ser lo mismo, ya que marco un hito en este género. Sin duda alguna, los directores de acción de hoy en día, como Michael Bay o Tony Scott, se han visto influenciados por el montaje y dirección de esta película.

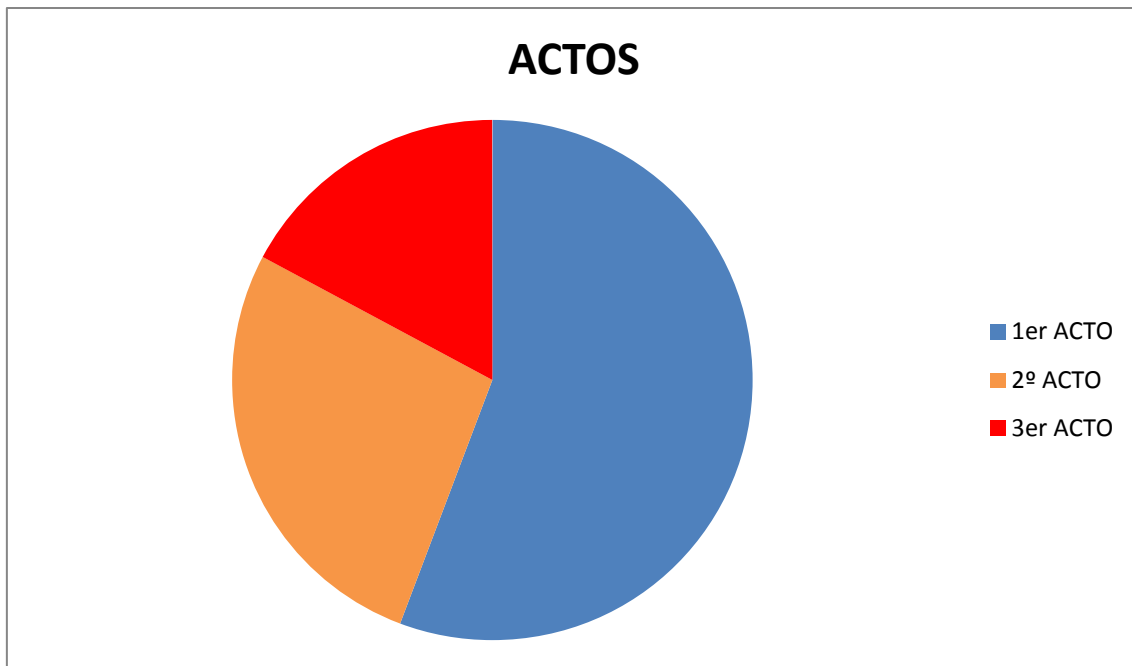
##### **4.2.1.1.1 Sinopsis**

En un futuro posnuclear, Max Rockatansky, un policía encargado de la vigilancia de una autopista, tendrá que vérselas con unos criminales que actúan como vándalos sembrando el pánico por las carreteras. Durante una persecución, Max acaba con Nightrider, el líder del violento grupo; el resto de la banda jura vengar su muerte.

##### **4.2.1.2 LOS ACTOS**

La película consta de tres actos, de nuevo separados por los puntos de giro. Primer acto como planteamiento, desde el inicio de la historia hasta que Max comienza las vacaciones. El desarrollo y segundo acto sería desde el inicio de las vacaciones hasta la muerte de la familia. Tercer acto y desenlace, desde el comienzo de la venganza de Max hasta que éste consigue matar al último de los pandilleros que amenazan la autopista y al protagonista.





#### **4.2.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.2.1.3.1 El Detonante**

Tras una persecución a un vándalo por la autopista y resultar heridos tres compañeros de Max, protagonista de la historia, este último comienza a perseguir a El Jinete de la noche (es como se hace llamar el antagonista). En medio de la persecución, el Jinete de la noche muere al chocar contra un camión. En un principio parece ser un vándalo más de la autopista, pero realmente es miembro de una pandilla que hará lo posible para vengar su muerte contra Max y los suyos.

Precisamente, el detonante es la forma en la que reaccionan los pandilleros contra el protagonista, vengando la muerte de El Jinete de la noche. El detonante de la película es un claro detonante de diálogo: el jefe de la comisaría le dice al protagonista, Max, que hay gente que le está buscando y quieren vengar la muerte de la persona que falleció durante la persecución. En un principio Max no le da la mayor importancia porque es una rutina diaria en su vida. El detonante tiene lugar entre la hora 00:16:20 y la hora 00:16:49, tras un arranque desenfrenado de diálogo entre jefe y policía, lo que hace que realmente se inicie el motor de la película: Los pandilleros buscan a Max.



-282-

El superior de Max le informa de que hay gente buscándole; Max da a entender que no le importa mucho porque está acostumbrado.

#### **4.2.1.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno en esta primera entrega es una sucesión de nudos de acción que son los siguientes:

El mejor amigo de Max (Ganso), sufre una avería en la moto, sale despedido del vehículo pero sobrevive, consigue contactar con la grúa por radio y la utiliza como vehículo para volver a la comisaría

A mitad de trayecto uno de los bandidos, que anteriormente había sido apresado pero pudo salir de la comisaría gracias a unos abogados, lanza sobre el coche una pieza de metal que cae en la parte delantera de éste; la pieza de metal provoca un accidente de la grúa que sale despedida de la carretera.

La grúa se encuentra volcada, Ganso no puede salir de ella porque está enganchado y el bidón de combustible está perdiendo gasolina. Dos de los bandidos, el jefe y el aprendiz que provocó el accidente, observan la situación y el jefe le dice que encienda un fósforo para que se incendie el coche con el amigo de Max dentro. En mitad de una discusión entre los dos antagonistas, el jefe quiere hacer que el aprendiz tire la cerilla, pero éste se niega. La cerilla se cae y hace que se incendie el vehículo con Ganso dentro.

El siguiente nudo de acción es cuando Max va a visitar al hospital a su amigo y su jefe intenta que no entre, pero Max descubre que su amigo Ganso está completamente carbonizado. Al ver a su amigo en estas condiciones, se va del hospital negando que ese sea su amigo. El siguiente nudo de acción es que Max va a hablar con su jefe para decirle que quiere dejar el cuerpo de policía porque no aguanta más, no sólo la situación de la muerte de su amigo, sino que también siente que su matrimonio se está viniendo abajo. El jefe de policía no se lo toma en serio porque por lo visto no es la primera vez que Max le habla de dimitir y le aconseja que se lo piense mejor y se tome unas vacaciones. Admite el consejo pero recalca que no volverá.

El primer punto de no retorno se desarrolla entre la hora 00:39:40 y la hora 00:48:52.



-283-

Max, observando a su amigo Ganso que está carbonizado.

#### **4.2.1.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio de la película tiene lugar desde el minuto 53:10 hasta el minuto 55:43. Es un punto intermedio donde los bandidos localizan a la mujer de Max y comienzan a seguirla. Este punto dramático consta de los siguientes nudos de acción:

En mitad de las vacaciones de Max, su mujer y su hijo, tienen que parar porque el coche tiene una avería: se le ha pinchado la rueda del coche. Max se queda con el mecánico y su mujer va a comprar un helado a la playa para ella y su hijo.

El propio mecánico es el que le indica la dirección que debe seguir. Al salir de la tienda, unos bandidos intentan rodearla, pero ella consigue meter al niño pequeño en el coche, golpear al jefe de la banda y salir huyendo. Llega hasta el taller, habla con Max y se van. Acto seguido llegan al mismo taller los pandilleros y le preguntan al mecánico hacia dónde han ido. Me gustaría destacar que lo que parece una pequeña dificultad -la rueda está pinchada y los protagonistas tienen que parar- da lugar al punto intermedio de la película.



-284-

Imagen correspondiente al punto intermedio: la mujer de Max ha conseguido huir de los antagonistas y va a recoger a su marido al taller.

#### **4.2.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

Una vez más, el segundo punto de no retorno es un conjunto de acciones que tienen lugar a lo largo de varias escenas, que se pueden considerar los siguientes:

Una vez que Max y su familia consiguen escapar de los antagonistas, comienzan a pasar unos días en una granja donde aparentemente no hay ningún problema y los enemigos no los han localizado.

Una mañana, la mujer decide ir a la playa sola ya que Max tiene que quedarse en la granja al cuidado de su hijo e intentando arreglar el coche.

El momento en el que la mujer está en la playa es cuando los pandilleros la localizan y comienzan a perseguirla. La mujer de Max sale corriendo y consigue llegar a la granja, pero Max oye los gritos y, escopeta en mano, decide ir a ver qué pasa y buscar alguna solución para que dejen de perseguirlos.

Una vez que Max está buscando a los enemigos y la mujer se encuentra dentro de la casa de la granja, es cuando se dan cuenta de que el niño se ha quedado fuera; van corriendo a buscarlo, pero el hijo ya no se encuentra en el lugar. Ven a los enemigos y se acercan a pedirles que les devuelvan al hijo; como no hacen caso, la anciana que estaba en la casa decide hacer uso de una escopeta, logrando que lo hagan y encerrarlos en una especie de cobertizo.

La anciana, el bebé y la mujer de Max consiguen escapar pero los antagonistas consiguen abrir la puerta y perseguirlos. Una vez localizados matan a la familia de Max atropellándola con las motos. Max consigue llegar a donde están pero tarde, ya están muertos; decide volver a vestirse de policía y comenzar la caza de las personas que asesinaron a su familia. De los nudos de acción nombrados: localizan a la mujer, Max va en su ayuda, rapto del niño, huida con el niño y muerte de la familia del protagonista, bajo mi punto de vista el más importante es el final: asesinato de la familia y decisión de Max de volver a hacer lo que mejor sabe: ser un policía en la carretera.

El segundo punto de no retorno termina cuando la película lleva una hora y diez minutos y da lugar de nuevo al tercer acto, donde el protagonista se ve involucrado y quiere venganza.

Resulta curioso observar cómo en un principio el protagonista ignora completamente que le estén persiguiendo, pero tienen que ser estos momentos dramáticos los que le hagan ver que tiene que hacer frente a la situación.

Este giro dramático tiene lugar entre la hora 01:00:00 y la hora 01:12:04.



-285-

Max se entera de que su hijo ha muerto y su mujer está en estado crítico.

#### **4.2.1.3.5 El clímax**

Respecto a esta primera entrega de la saga, me gustaría decir que el clímax tiene lugar en cuatro escenas distintas: Max se encuentra con parte de la pandilla y les hace frente, localiza a los tres restantes, mata a uno de ellos, los otros dos escapan, cada uno en una dirección. Max localiza al líder de la banda y lo mata; horas más tarde localiza al esbirro del jefe y lo mata. Proponemos que son distintas escenas porque realmente los antagonistas son todos, principalmente el jefe de la banda y el que mata a Ganso, el amigo del protagonista, pero realmente tiene que hacer frente a todos ellos.

Al primer grupo de pandilleros que mata consigue encerrarlos en un puente y los atropella -no tienen otra manera de salvarse más que saltando del puente- resultando todos muertos. Para encerrarlos en el puente en primer lugar pasa por en medio de ellos en la autopista. Da media vuelta y justo se los encuentra en el puente. De esta manera se deshace de gran parte de la banda que asesinó a su familia y lleva amenazándole gran parte de la película.

Al siguiente pandillero que consigue matar lo hace de la siguiente manera: ve las motos paradas en mitad de la carretera y se detiene; el esbirro del jefe de la pandilla consigue dispararle en la pierna, Max cae al suelo, y su arma se queda lejos de

su alcance. Uno de los pandilleros coge su moto, le aplasta la pierna con la rueda y a continuación su brazo. Antes de que vuelva, Max consigue coger el arma que se le cayó al suelo y disparar al antagonista que a su vez cae de la moto y muere. Los dos restantes huyen cada uno por un lugar. Bajo mi punto de vista esta escena está muy bien escrita porque cuando parece que el protagonista va a ganar con mucha facilidad a los antagonistas, le suceden varios contratiempos: disparo en la pierna, pierde el arma, le aplastan la pierna y el brazo. Sin duda alguna tres de las cuatro contraintenciones de los antagonistas durarán hasta el final de la película.



-286-

Max está a punto de morir en manos de los pandilleros, en el clímax final.

Como Max se da cuenta de que cada uno de los antagonistas ha huido en una dirección distinta, decide ir a por el jefe. En esta ocasión una vez que lo localiza comienza a golpear con el coche la moto por la parte trasera. El enemigo de Max no consigue acelerar más porque el coche del protagonista es más veloz. Max sigue golpeando, hasta que de pronto aparece un camión y la moto del jefe de la pandilla es destrozada por éste.

El último de los miembros de las fuerzas antagonistas, es localizado por Max, ya que, por lo que se da a entender, ha parado porque ha visto que un coche ha salido de la autopista e intentará hacerse con lo que haya en su interior y con las pertenencias personales del propietario del coche. Max se detiene, se acerca y hace que el enemigo



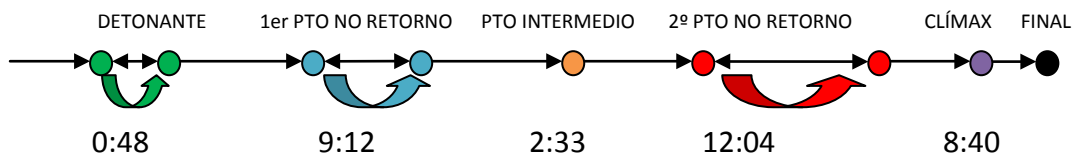
se ponga la esposa enganchando el tobillo a la puerta del coche. Max pone un encendedor cerca porque el vehículo está perdiendo gasolina, lo que podrá provocar una explosión, tal y como murió su amigo. Sin embargo, a diferencia de los enemigos, Max le da una posibilidad al antagonista, entregándole una sierra pequeña. Max le dice: “Con un poco de suerte cortarás las esposas en menos de diez minutos, y tu tobillo en menos de cinco”. Max le da una oportunidad para vivir, pero el antagonista no consigue usar bien la herramienta y termina explotando.

Si se entiende el clímax como el enfrentamiento entre el protagonista y todos los pandilleros, tiene lugar entre los minutos 76:00 y 86:00. Sin embargo, si entendemos el clímax como el momento de mayor tensión en el último acto, tendría lugar desde la hora 01:18:06 hasta la hora 01:26:46, desde que Max cae en la trampa de los antagonistas hasta que mata al último de los pandilleros.



-287-

Max consigue hacer frente a todos los antagonistas.





#### 4.2.1.4 ANTICIPACIONES

Las anticipaciones que se pueden ver en esta primera entrega de la trilogía a analizar son ante todo de objeto, pero evidentemente también hay de diálogo, de personaje y de acción.

##### 4.2.1.4.1 Anticipaciones de objeto

La señal de tráfico, el coche que usa Max para perseguir a los antagonistas en el tercer acto, el coche que usa la familia de Max para irse de vacaciones, la moto, y la pistola del protagonista son ejemplos de este tipo de anticipaciones.

Prácticamente al comienzo de la película se puede ver una señal de tráfico donde pone: “Vía de alta mortalidad este año cincuenta y siete víctimas”. Esa señal sirve como anticipación de que es una carretera donde hay muchas muertes y, por lo que se puede deducir, se deben ante todo a las persecuciones que suceden; es una forma de avisar al público de que habrá varias muertes en la carretera, entre ellas hay que destacar: la de Ganso, la de la familia de Max y la de los antagonistas.

El coche que usa Max para perseguir en el tercer acto a sus enemigos: En el primer acto hay una escena en la que Max habla con su mujer diciéndole que tiene que ir a la comisaría porque hay un nuevo coche al que acaban de incorporarle mayor velocidad y un motor mejor. Se implanta esta anticipación como anticipación de objeto y de diálogo. Evidentemente, esto es lo que hace posible que Max alcance en el tercer acto a los antagonistas y les haga frente.



-288-



-289-

La primera vez que se hace mención al coche, los guionistas lo hacen de forma sutil. Tanto espectadores como protagonistas, no saben de qué se trata. El diálogo es entre el protagonista y su mujer, y corresponde a la imagen en la que se ve solo al protagonista. La imagen donde se ve al protagonista con dos personajes más pertenece al momento en que se muestra el coche que Max usará a lo largo del tercer acto de la película. Max cogerá el coche en el último acto y lo usará como transporte en el tercero y como arma para atropellar a los antagonistas, cuando encierra a parte de los pandilleros en el puente.



-290-

-291-

En estas dos imágenes mostradas arriba se puede ver el cumplimiento de la anticipación. La imagen donde se ve el garaje corresponde al momento en el que Max va a coger el coche. La imagen donde se ve la carretera, refleja el momento en el que el protagonista ya está usando el coche.

La moto de su amigo Ganso: hay un momento en el que se ve que Ganso está en un bar y, mientras tanto, se ve a uno de los motoristas que la está manipulando a sus espaldas. Minutos más tarde se ve que Ganso tiene un accidente, lo que da lugar a que se cumpla la anticipación y su muerte.

La foto que se muestra a continuación, corresponde al momento en que los antagonistas truncan la moto de Ganso a sus espaldas. Es la muestra de este nudo de acción. Los guionistas hacen saber a los espectadores que la moto ha sido manipulada, pero el amigo de Max lo ignora, lo que genera un suspense en el público, el cual sabe perfectamente que, tarde o temprano, Ganso sufrirá un accidente de tráfico.



-292-



-293-

La imagen en la que se ve el motorista cayendo de la moto corresponde al momento en el que el personaje de Ganso sufre el accidente.

El coche que usa Max y su familia para irse de vacaciones: hay un momento en el que se avería porque se le pincha una rueda, el protagonista va al taller, pero tienen que huir porque comienzan a perseguirles los enemigos. Como se dijo anteriormente hablando de los puntos de giro, la avería que tiene el coche es lo que hace posible que los enemigos asesinen a la mujer y al hijo de Max.



-294-



-295-

La imagen en la que se ve a Max con su familia corresponde al momento en el que se van de vacaciones para olvidarse de todos los acontecimientos que les rodean. La imagen en la que se ve solo el coche refleja el momento en el que van al taller a repararlo.

La pistola del protagonista: Al principio de la película se ve que Max viste un uniforme de policía y lleva una pistola. Más adelante usará el arma para matar al enemigo que le atropella el brazo y la pierna.



-296-



-297-

Una de las pistolas que se utilizan a lo largo de la película, se puede ver en las manos del bebé de Max y Jessie. Esto hace deducir que el protagonista tiene acceso a las armas y que es algo habitual en su casa, tan corriente que su hijo pequeño tiene una en sus manos. En el clímax de la película Max hará uso de la pistola para hacer frente al antagonista que intenta atropellarlo para matarlo. Max puede hacer frente a uno de los antagonistas gracias a la pistola. Justo en el momento en que está abatido en la carretera hace uso de esta arma y puede seguir a la caza de los asesinos que mataron a su familia. El arma es distinta a la que sostiene el hijo en la foto que se muestra, porque realmente se puede ver a los policías con este tipo de arma a lo largo de la película.

#### **4.2.1.4.2 Anticipaciones de personaje**

Entre las anticipaciones de personaje a destacar, se encuentran: el hijo, la mujer, el mecánico y el perro.

El hijo y la mujer: el mero hecho de que Max tenga una familia, los guionistas los usan como su debilidad y es lo que hace posible el segundo punto de no retorno. Por lo tanto, solo por su existencia, se usa a la familia como anticipación a lo largo de la película y no sólo en el segundo punto de no retorno o como punto intermedio. Al hijo lo utilizan cuando lo raptan y, para dar mayor suspense a las escenas de persecución, el niño llora, consiguiendo que suba más la tensión.



-298-



-299-

La imagen en la que se ve a Max en su casa, muestra la vida cotidiana de éste con su familia: su mujer y su hijo. La presencia de estos dos miembros de la familia da lugar a distintos nudos de acción del segundo punto de no retorno: cuando los pandilleros raptan al niño y la mujer se da cuenta, o cuando los antagonistas matan a la familia de Max. La imagen muestra a los motoristas en la autopista.

El mecánico: es el que les atiende en el taller cuando el coche está averiado y es el que le dice a la mujer que en la playa hay un puesto donde puede comprar helados. Cuando consiguen escapar de los antagonistas, es el mecánico quien les dice hacia dónde se dirige la familia de Max. Más tarde, cuando empieza la venganza de Max, es el propio mecánico a quien va a preguntar sobre el paradero de los motoristas.



-300-



-301-



-302-

Max informa inconscientemente al mecánico de hacia dónde se dirigirá, el mismo mecánico es el que informa a los antagonistas de la dirección que siguen. Esta anticipación podría considerarse de diálogo y de personaje. De diálogo, porque es el modo en que se da la información de hacia dónde se dirigen los protagonistas, y de personaje, porque es el mismo personaje el que recibe y da la información a los antagonistas. Se implanta en el segundo acto y se resuelve en el mismo. La primera imagen es cuando el mecánico pregunta hacia donde se van a dirigir, la segunda cuando los antagonistas preguntan al mecánico, y la última cuando Max acude al mismo mecánico para preguntarle dónde puede localizarlos. Gracias a esta parte de la escena se puede ver cómo Max acude a la única persona que puede saber hacia dónde se dirigía con su familia y el que sabe dónde localizar a los antagonistas. No dudará en usar la fuerza bruta con el mecánico para que el gallo cante una vez más, pero en esta ocasión a favor de los protagonistas.

#### **4.2.1.4.3 Anticipaciones de diálogo**

Como se mencionó anteriormente, el coche que usa Max se anticipa mostrándolo y mediante un diálogo. El que ha conseguido mejorar ese coche habla sobre las características: “El último V8, 8 cilindros, 600 caballos”, describe el coche como una revolución del momento y, como se dijo anteriormente sirve para hacer posible y real la persecución final.

El jefe de policía usa muchos diálogos como anticipación, entre ellos: “Necesitamos un nuevo héroe”, “Te están buscando, Max”, “Max, se que volverás”. El primero de ellos no es realmente una llamada a la aventura, pero se sabe que tarde o temprano aparecerá un nuevo héroe. El segundo sirve como detonante y anticipación del clímax; una vez más se puede observar que un punto dramático sirve como anticipación. El tercero y último sirve como anticipación de que Max, tarde o temprano, volverá a ponerse el uniforme y al volante, y así es, lo que pasa es que el público no se esperaba que fuera por el asesinato de su mujer.

Fred intenta hacer cambiar de opinión a Max. Pero el protagonista sabe perfectamente lo que quiere: salvar su matrimonio y tener una familia feliz y unida.





-303-



-304-

La imagen en la que se ve al superior de Max corresponde al momento en el que le dice que sabe perfectamente que volverá. La segunda imagen corresponde al momento en el que Max se vuelve a poner el uniforme de policía; el protagonista está de nuevo de servicio, la venganza está a punto de comenzar.

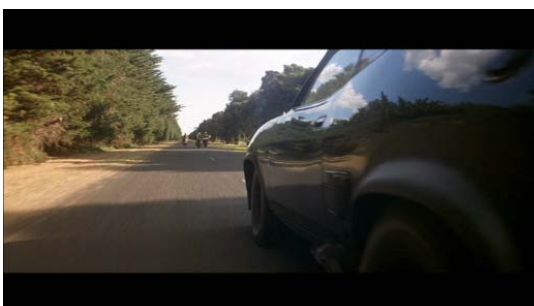
#### 4.2.1.4.4 Anticipaciones de acción

La persecución inicial, el gesto que le hace la mujer a Max o la forma de morir Ganso, son anticipaciones de acción que se pueden destacar en la película.

La persecución inicial sirve no sólo para poner en situación la película sino para ver que el protagonista es un as al volante y que, en caso de que le esquiven en la carretera, es capaz de dar la vuelta y amenazar de nuevo a los enemigos. Esta forma de actuar la usará también cuando persigue a una parte de la banda en la primera escena del clímax.



-305-



-306-

La imagen en la que se ven los coches, pertenece al comienzo de la película, a la persecución inicial. Sin embargo la imagen en la que se ve el coche más cercano y las motos de fondo, es del tercer acto, cuando Max persigue a los antagonistas.

Al comienzo de la película se puede ver una escena en la que Max tiene que ir a la comisaría y su mujer le hace un gesto como el lenguaje de los sordomudos, y le

explica su significado: “estoy loca por ti”. Max reacciona como si nada. Más adelante, cuando ya está toda la familia de vacaciones, Max está más centrado en ella y ha dejado de lado su trabajo, empieza a explicarle a la mujer todo lo que siente por ella. Más adelante le hace el mismo gesto que le hizo la mujer al principio de la película, dándole a entender que también está enamorado de ella.



-307-

-308-

La primera vez que la mujer de Max hace el gesto lo hace en el primer acto, Max no reacciona como debería porque los problemas que tiene en el trabajo le persiguen hasta su casa. Cuando Max se lo hace a su mujer es en el segundo acto cuando se da cuenta de que realmente sigue enamorado de su mujer.

#### **4.2.1.4.5 Anticipaciones en el título**

El título de la película también sirve como anticipación. Tanto en inglés como en español el título sirve como anticipación. En el caso de que sea el nombre en inglés *Mad Max* (Max el loco, el rabioso sería la traducción), sirve como anticipación a su forma de reaccionar en el segundo punto de no retorno: lleno de rabia, locura e ira persigue a los asesinos de su familia.

Si hacemos referencia al título en español también sirve como anticipación, *Mad Max, salvajes de autopista*, juega un poco con el título en inglés, *Salvajes de autopista*. El público sabe que se encontrará con unos antagonistas completamente alocados y salvajes.



## **4.2.2 MAD MAX II, EL GUERRERO DE LA CARRETERA**

### **4.2.2.1 INTRODUCCIÓN**

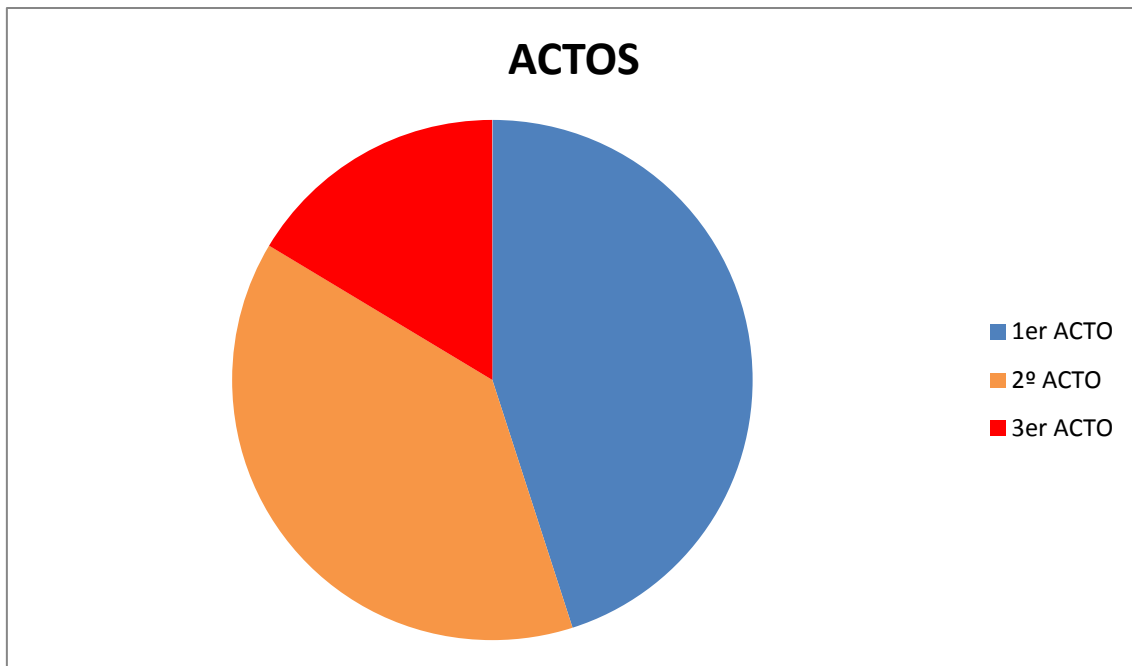
*Mad Max II, El guerrero de la carretera*, es la continuación de *Mad Max, salvajes de autopista*. Tuvo un gran éxito comercial y en algunos países, como Estados Unidos, se llamó directamente *The road warrior* (El guerrero de la carretera) porque la primera parte no obtuvo una distribución tan masiva como esta secuela. Me gustaría decir que en el caso de esta segunda parte, el guión se centra mucho más en el espectáculo que en la violencia que es lo que sucedía en la primera parte; además, me gustaría añadir también que, en este caso, el guionista y director George Miller consigue sorprender al espectador, no sólo en los puntos dramáticos, sino prácticamente en el clímax de la película, además de homenajear a grandes géneros del cine como el western, los constantes asaltos al fuerte, o alguna referencia religiosa como la travesía del pueblo en el desierto hacia la tierra prometida (Moisés).

#### **4.2.2.1.1 Sinopsis**

Tras el holocausto nuclear, la gasolina se ha convertido en un bien escaso y muy codiciado. Max, héroe solitario, inicia una lucha sin cuartel para ayudar a una colonia de supervivientes constantemente atacada por un grupo de violentos guerreros que intenta arrebatarle un tanque de gasolina. Max decide ayudar a los defensores del tanque.

#### **4.2.2.2 LOS ACTOS**

La segunda parte de la saga *Mad Max*, está de nuevo dividida claramente en tres actos distintos separados por los dos puntos de giro y se puede ver claramente el punto intermedio, anteriormente comentado. El primero como planteamiento, desde el comienzo hasta que Max decide ir a por el camión que transportará el bidón de gasolina. El segundo acto como desarrollo de la historia, desde la salida de la colonia hasta que Max dice que conducirá el camión. El tercer acto y desenlace, desde la salida de la colonia de Max y todos los miembros hasta que termina la película.



#### **4.2.2.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.2.2.3.1 El prólogo**

En el caso de *Mad Max II, el guerrero de la carretera*, el prólogo no es una pequeña aventura como se pudo ver anteriormente en las películas de Indiana Jones, pero sirve para poner en situación al espectador. En este caso el guionista pone al espectador con una voz en off, que habla sobre la situación del mundo en el que se ven involucrados los protagonistas. Habla sobre un holocausto nuclear, debido al enfrentamiento entre dos naciones, y cómo, tras él, la gasolina se convirtió en un bien muypreciado. Además de esta voz en off se pueden ver escenas de las naciones enfrentándose. Tras hablar de la guerra sucedida, habla del héroe de la película, Max, y recuerda ligeramente lo que le sucedió anteriormente y a lo que se dedica a día de hoy: la pérdida de la familia, errar por el mundo buscando supervivencia...

##### **4.2.2.3.2 Epílogo**

El epílogo también es una voz en *off*; en este caso habla de que la colonia se ha salvado gracias a un héroe del que nunca más volvieron a saber -Max- y es cuando el espectador se da cuenta de que el que narra la historia es uno de los miembros de la colonia, el niño pequeño que se hace amigo de Max, pero la cuenta cuando ya es mayor y líder de su tribu. Además da entender un supuesto final de la saga porque comenta que nunca más volvió a saber de él ni de su paradero.

#### **4.2.2.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.2.2.4.1 El detonante**

La historia comienza cuando una persona intenta que Max caiga en su trampa. Max se encuentra con los antagonistas al comenzar la historia, les hace frente y éstos huyen. Poco después comienza a quedarse sin combustible pero encuentra un helicóptero pequeño. Cuando se acerca, una persona sale de debajo de la arena del desierto y le apunta con un arma. Max consigue cambiar la situación y, cuando está a punto de matar a la persona que le quería tender la trampa para robarle su gasolina, éste le dice que hay cerca una refinería. Como Max necesita el combustible, lo deja con vida y se van juntos. Precisamente el detonante se produce prácticamente al llegar a la colonia donde está situada la refinería. Max se da cuenta de que la refinería tiene constantes ataques de las mismas personas que intentaron matarlo al principio de la película y que cada vez que alguien se aventura a salir de allí, muere. En una de las incursiones al exterior por parte de la gente de la colonia, Max decide ayudarlos frente a los vándalos que quieren hacerse con la gasolina. Una de las personas que intentan huir es atacado por los antagonistas, por lo que Max actúa defendiéndolo, pero cuando llega está prácticamente muerto, por lo que se ve obligado a hacer un pacto: si Max lo lleva a la colonia le dará la gasolina tan preciada que necesita. Max acepta. Cuando llegan a la colonia muere la persona que hizo el pacto con Max, por lo que le dicen que el pacto ha expirado. Una vez dentro de la colonia, llegan los antagonistas y advierten que si en menos de 24 horas no les dan la gasolina que exigen, atacarán la colonia y se quedarán con el combustible.

En este caso, el detonante tiene lugar en varias escenas y no sólo en una, además de ser un nudo de acciones seguidas: Max necesita gasolina y se entera de dónde puede conseguirla. Una vez allí, asesinan a gente de la colonia y él intenta ayudarlos, por lo que hace un pacto con un colono moribundo. Con la muerte de éste, se acaba el pacto y es entonces cuando se produce la amenaza de las fuerzas antagonistas. El detonante en varias escenas es una situación que se ve en distintos guiones y no es algo nuevo en esta película. Bajo mi punto de vista, es una buena estrategia dentro del guión para recalcar qué es lo que hace que la historia comience y

dar mayor dramatismo al comienzo de la verdadera historia de la película. El detonante tiene lugar entre la hora 00:18:07 y la hora 00:27:10.



-309-

Max se entera de que el trato que ha hecho con la persona a quien ha salvado, ha expirado. El líder de la colonia le dice: *If you had a contract, It was with him and it died with him.*

#### **4.2.2.4.2 El primer punto de no retorno**

En este caso el primer punto de no retorno es una decisión que toma el protagonista ante las amenazas de los enemigos de las colonias. Una vez más, el espectador se encuentra con un nudo de acciones, pero una de ellas es mucho más importante. Los miembros de la colonia quieren buscar un vehículo grande para poder transportar toda la gasolina. Max les dice dónde puede localizar uno porque lo vio en el camino que había recorrido antes de llegar a la colonia y se ofrece voluntario a cambio de gasolina y que le devuelvan su coche, el cual le habían quitado anteriormente; los colonos aceptan. Una vez aceptado el plan, Max consigue hacerse con la gasolina. A la vuelta tiene una pequeña trifulca con los enemigos pero puede superarla y meter dentro de la colonia el camión que podrá transportar la gasolina. Pero realmente, el nudo de acción más fuerte es cuando se ofrece como voluntario para ir a buscar el camión. De nuevo en el primer punto de no retorno se ve cómo el protagonista se involucra más en la historia proponiendo un plan a desarrollar. El

primer punto de no retorno tiene lugar mediante una sucesión de nudos de acción entre la hora 00:38:38 y la hora 00:40:14.

En este caso se pueden ver distintas amenazas y a lo largo del camino, la de su propio perro ladrando cuando está en mitad de la oscuridad o cuando los antagonistas le atacan cuando está a punto de llegar a la colonia. Estas amenazas son un nuevo ejemplo de que una vez que empieza el segundo acto, el protagonista siempre se va a encontrar con complicaciones y el público comprenderá que el protagonista no va a tener un camino fácil para alcanzar sus objetivos.



-310-

Max ofrece una alternativa para remolcar la gasolina: el camión que había visto en la carretera tras encontrarse con Wez.

#### **4.2.2.4.3 Punto intermedio**

Max consigue llegar a la colonia con la gasolina y gracias a su ayuda se hace frente a las fuerzas antagonistas y consiguen oponerse a ellas. Max decide dejar la colonia atrás porque ya ha cumplido con la parte de su trato.

Una vez que emprende su nueva aventura, Max es detectado por los enemigos de la colonia y por los del protagonista. Lo persiguen y consiguen alcanzarlo gracias a una técnica que usan para acelerar más los coches: mediante la activación de una bombona de aire.

Consiguen que su coche vuelque porque le dan con un tubo en el cristal delantero.

El coche tiene el accidente mencionado y Max queda malherido.

Dos de los tres antagonistas que lo persiguen se acercan al coche pero el protagonista ha conseguido salir de él y no lo ven. Uno de ellos mata al perro.

Los enemigos se dan cuenta de que el bidón está lleno de gasolina y al intentar sacarla explota el coche, que es lo que permite que Max salga con vida de esta situación. Además, los miembros de la colonia ven el humo y pueden ir a por él gracias a un vehículo aéreo, que se usa a lo largo de la película: en primer lugar, como trampa al comienzo de la película; en segundo lugar, para ir a por el camión; en tercer lugar, como ataque aéreo y en cuarto lugar, para ir a por Max, sin duda alguna una anticipación de objeto que sirve para muchos fines en la película, como se analizarán más adelante. El punto intermedio de la película tiene lugar entre la hora 01:02:51 y la hora 01:07:52 y es un claro ejemplo de descenso a los infiernos.



-311-

La imagen pertenece al punto intermedio, en el momento en el que Max ha sufrido un accidente y está completamente herido y abatido.

#### 4.2.2.4.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno está caracterizado por una fuerte decisión del personaje: transportar el camión y evitar el ataque de los enemigos. Pese a estar todavía herido del ataque anterior, sin duda alguna es el único que puede hacer que la gasolina llegue a su lugar y que no sea robada por los enemigos. Max consigue convencer a los miembros de la colonia y aceptan. Nada más salir se encuentra con los enemigos, pero consiguen seguir adelante, pese a que les persiguen. Aunque unos los persiguen, otros consiguen entrar en el poblado ya vacío. Una vez dentro y comenzar la persecución, se ve cómo explota la colonia con parte de los enemigos dentro, una trampa en la que han caído los antagonistas, lo que no quita que continúe la persecución. El segundo punto de no retorno da lugar al tercer acto, que básicamente es una pelea a vida o muerte entre Max y los vándalos que querían hacerse con la gasolina, pero como ya no queda nada en la colonia debido a la explosión, tienen que ir a por lo que queda dentro del camión cisterna.

El segundo punto de no retorno se desarrolla desde la hora 01:08:38 hasta la hora 01:14:40.



-312-

Uno de los nudos de acción más importantes del segundo punto de no retorno es cuando Max decide llevar el tanque.

#### 4.2.2.4.5 El clímax

Bajo mi punto de vista, el clímax de la película es un poco flojo en el enfrentamiento del protagonista con los dos enemigos mayores. Lo que tiene mayor impacto es el tercer acto: las persecuciones y las peleas de Max con los antagonistas y el hecho de que los guionistas se guardan lo mejor para la sorpresa final de la película: el camión que transporta Max contenía arena y no gasolina. Realmente la gasolina iba en bidones en un autobús que tenían los colonos. Hacen creer esto por si Max falla en su aventura y para que el espectador se quede con buen sabor de boca, ya que es un final que no esperarían. Si entendemos el clímax como el enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal, sería en el momento en que uno de los enemigos consigue llegar al camión y comienza a pelearse con Max, haciendo que pierda varios cartuchos de la pistola que lleva para hacer frente a los antagonistas. Max consigue deshacerse de él dando un frenazo que provoca que caiga del camión. Max pide al niño que coja un cartucho que ha caído en el capot del coche. Cuando el niño sale aparece de nuevo el enemigo, que finalmente no se había caído. Cuando Max lo ve decide agarrar al niño y traerlo dentro del camión y es cuando aparece el líder de los enemigos a una velocidad superior de lo normal ya que usa la misma técnica que se utilizó para alcanzar a Max en el punto intermedio. Choca contra el camión porque tiene el coche prácticamente sin control y de esta manera muere el líder y su mano derecha. Tras este accidente, el camión vuelca y es cuando se descubre que transportaba arena y no gasolina. Anteriormente se dijo que el clímax parecía un poco flojo debido a que realmente no hay un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el líder. Aunque sí lo hay en la carretera, nos da la sensación de que la resolución es muy rápida: chocan los dos automóviles y, evidentemente, al tratarse de un camión, éste puede perfectamente destrozar un coche. Me gustaría destacar que, bajo mi punto de vista, el momento de mayor suspense del clímax, se produce en el momento en que el niño tiene que salir por la ventana delantera del camión a buscar el cartucho y aparece el mano derecha del líder de la banda.

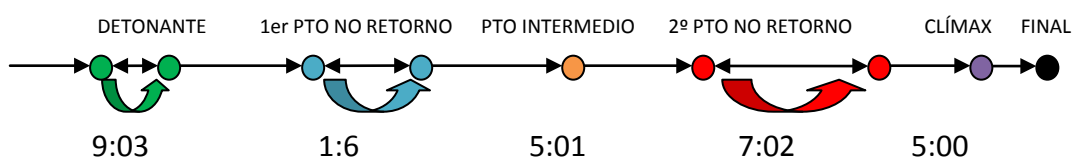
Los nudos de acción del clímax tienen lugar entre la hora 01:21:26 y la hora 01:26:26.





-313-

El niño salvaje intenta ayudar a Max cogiendo uno de los cartuchos que se le han caído al capot durante el clímax final de la película.



#### 4.2.2.2.5 ANTICIPACIONES

En el caso de esta secuela, ante todo el espectador se encuentra con anticipaciones de objeto, como los siguientes: Ballesta de la mano derecha del líder, el helicóptero, caja de música o el camión que Max se encuentra al principio, la serpiente, los lanzallamas de la muralla de la ciudad, o la bomba que tiene Max debajo del coche. Pero también hay anticipaciones de diálogo, de acción y de personaje.

##### 4.2.2.5.1 Anticipaciones de objeto

Al principio de la película, al igual que en la primera, sirven para poner en situación al espectador. En este caso, Max se enfrenta con el mano derecha del antagonista y algunos de sus esbirros; en esta escena se introducen tres anticipaciones de objetos: el camión de la carretera, la ballesta del enemigo y una caja de música que el protagonista se encuentra. El camión abandonado sirve más adelante para poder transportar el bidón grande de gasolina; la ballesta sirve como arma del enemigo, suele usarla para disparar a las ruedas y pincharlas. También la usa para disparar a los

protagonistas y, en alguna ocasión, a algún animal, como un conejo. Pero realmente la parte del conejo es para recalcar un poco la anticipación y demostrar la habilidad del antagonista. La caja de música se la da Max a un niño que está en la colonia y así es cómo empieza una amistad con él. Sin duda alguna, un acierto por parte de los protagonistas poner al niño en la historia porque así se abre una relación paterno filial. Max, sin duda alguna, añora a su verdadero hijo, y por eso trata tan bien al chico.

En la escena mencionada anteriormente, donde Max cae en una trampa cuando está buscando gasolina, se implantan también distintas anticipaciones: la serpiente, el vehículo aéreo (helicóptero) y la bomba que tiene Max debajo del coche. La serpiente, en un principio, es parte de la trampa. Pero ésta no supone un problema para al protagonista, la agarra y se la da al personaje que intenta ponerle la trampa. El helicóptero, como se dijo anteriormente, sirve para resolver distintas situaciones: van con él a por la gasolina, para el ataque aéreo o recoger a Max cuando tiene el accidente. Me gustaría destacar que de nuevo se usan dos anticipaciones para resolver un problema: la serpiente y el helicóptero. En el momento en que Max intenta llegar a la colonia con el camión que transportará la gasolina y comienza a ser atacado, el dueño del helicóptero lanza la serpiente a uno de los vehículos de los enemigos lo que hace que choque con otro.

La bomba que tiene Max en el coche la tiene activada por si alguien le quiere robar la gasolina, y así sucede, cuando tiene el accidente con el coche provocado por los antagonistas, intentan abrirlo y explota. Es la oportunidad que le dan al héroe los guionistas para salir de esta situación. Además el humo que provoca la explosión es visto por el piloto del helicóptero por lo que puede ir en su rescate.



-314-

-315-

La primer imagen corresponde a un plano detalle que muestra la bomba que hay colocada bajo el coche de Max. La escena pertenece al primer acto de la película, cuando Gyro Capitán intenta robar al protagonista. La imagen en la que se ve la explosión refleja el momento en el que los antagonistas intentan quitar la gasolina del coche de Max. El coche explota debido a la trampa que tiene conectada. El momento de la explosión tiene lugar durante el punto intermedio de la película. La gasolina, no solo sirve para hacer tratos entre los protagonistas, en el momento del éxodo de los protagonistas hacia la tierra donde quieren empezar la vida de nuevo, la usan para hacer cócteles molotov y lanzárselos a los vehículos enemigos.

El boomerang es el arma que usa el niño que se hace amigo del protagonista. Le sirve como arma para atacar a los enemigos. Además, tiene un guante para que no le corte, así que el guante también se utiliza como anticipación. En una de las incursiones que hacen los antagonistas a las colonias se ve cómo el niño lanza el boomerang al mano derecha del líder, éste lo esquiva y le da a un amigo suyo. Luego lo vuelve a lanzar y le corta los dedos a uno de los portavoces de los enemigos. Precisamente el niño usa el guante para que no le corte la mano al cogerlo. Esta es la escena en la que se implanta la anticipación del boomerang y el guante, aunque más adelante lo volverá a usar cuando el mano derecha del líder consigue entrar en la colonia, pero es expulsado por los colonos y, cuando Max lo lanza, el niño consigue esquivarlo de nuevo, lo que hace posible que se vaya de una vez por todas.



-316-

-317-



-318-

Cuando Max llega a la refinería, se puede ver al niño observando la llegada del protagonista con un boomerang en su mano izquierda. La primera vez que *The Feral Kid* (nombre del personaje), hace uso de él como arma, lanzándoselo a Wez. Éste lo esquiva y le golpea a su amante. Tras el primer punto de no retorno y una vez que Max ha vuelto con el camión a la refinería, varios de los antagonistas consiguen entrar en la base de los protagonistas. Entre todos consiguen echarlos. Wez huirá una vez por todas cuando el niño silvestre le lanza el boomerang. Wez consigue esquivar el boomerang pero se irá de la refinería.

Los lanzallamas: cuando Max observa una de las incursiones de los enemigos a la colonia se puede ver que en las puertas de la fortaleza hay dos lanzallamas que utilizan. Más adelante, cuando Max llega con el camión, se vuelven a usar para quemar varios coches y a los enemigos que intentaban entrar a la vez que Max.



-319-

-320-

La imagen de la izquierda muestra a uno de los miembros de la colonia con un lanzallamas que usará durante la primera incursión de los antagonistas. La imagen de la derecha muestra a Max usando el lanzallamas contra los antagonistas durante la incursión que tiene lugar tras el primer punto de no retorno.

Las bombonas de aire que los antagonistas tienen en los coches, las usan como propulsión para dar mayor velocidad a sus vehículos. La primera vez que lo usan es para alcanzar a Max en su intento de huida y la segunda, casi en el clímax de la película, cuando el líder de los antagonistas quiere dar caza a Max, pero al final se estrella contra su camión.



-321-

-322-

Las dos imágenes muestran un plano detalle de las bombas que usan los antagonistas para dar mayor propulsión a los vehículos. La primera vez que las usa es cuando Wez persigue a Max durante el punto intermedio. Humungus hará uso de esta herramienta durante el tercer acto de la película.

Los cartuchos de bala, bajo mi punto de vista son una pista falsa. Max tiene un arma sin cargar (esto no se sabe hasta el momento en el que la carga), la usa como amenaza. En el momento en que va a buscar la gasolina, se encuentra un cadáver y, al registrarlo, descubre dos cartuchos de balas. Desmonta uno y comprueba que tiene dentro los perdigones, por lo que mete el otro en su pistola. Más adelante se ve que quiere usarla y no le funciona; lo que parece una anticipación se transforma en una pista falsa porque en realidad no le sirve para nada. Más adelante, esta pista falsa se transforma en una anticipación porque los miembros de la colonia le dan unos cartuchos que él usará en el tercer acto y esta vez sí funcionarán. Esto es prueba de que las pistas falsas se pueden transformar en anticipaciones para favorecer al protagonista. Además los cartuchos servirán también para dar mayor suspense al clímax, en el momento en que el niño tiene que salir del camión por la ventana delantera para coger uno de ellos.



-323-



-324-



-325-



-326-

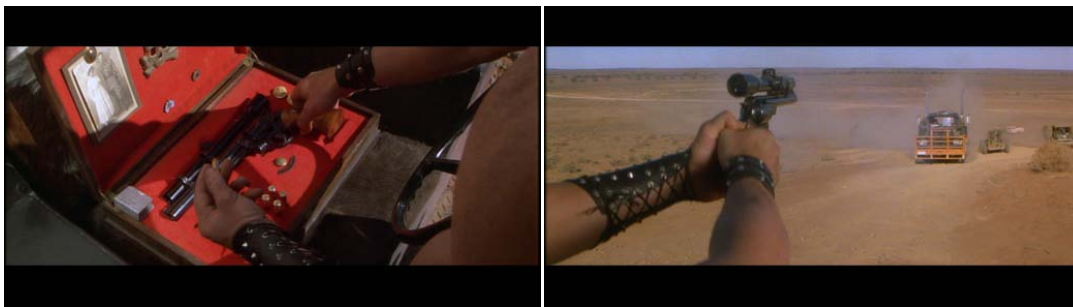
La pistola parece estar cargada, Max amenaza con ella a varios personajes. La imagen nos muestra el momento en el que el capitán Gyro está guiando a Max al lugar donde se encuentra la refinería. El protagonista tiene al perro entrenado para que al mínimo movimiento brusco dispare el arma que está apuntando a Gyro. La imagen que muestra que el arma está siendo cargada corresponde al momento en el que Max encuentra un cadáver y, al registrarlo, descubre un cartucho que encaja en su arma. Gyro se da cuenta de que el arma no estaba cargada cuando ve a Max hacerlo.

Cuando Max ha conseguido el camión y está a punto de llegar a la refinería, intentará usar la pistola que ha encontrado. La imagen muestra el momento en el que Max quiere disparar pero las balas no funcionan como esperaba el protagonista.

Cuando Max decide llevar el camión lleno de gasolina, recibe unos cartuchos nuevos por parte de uno de los miembros de la refinería. Esta vez el protagonista sí que podrá usarlos durante el tercer acto.

La pistola de Humungus, el líder de los antagonistas, es también una anticipación. La primera vez que la usa es cuando Max está llevando el camión a la refinería; el disparo provoca varias averías en el vehículo. La segunda vez que lo usa es contra el helicóptero de Gyro.





-327-

-328-



-329-

La primera imagen muestra un plano detalle de la pistola que tiene Humungus. La segunda, cuando la usa contra el camión de Max y la tercera, cuando dispara al helicóptero. La segunda vez consigue alcanzar al vehículo volador pero no consigue averiarlo.

La caja de música: En la primera escena de la película que tiene lugar tras el prólogo se puede ver cómo Max encuentra una caja de música que funciona dándole cuerda. En un principio parece un objeto innecesario, pero se lo dará al niño silvestre.



-330-

-331-

La imagen en la que se ve la caja de música es un plano detalle que muestra a Max usando el objeto que se ha encontrado. La imagen en la que se ve al niño cogiendo la caja corresponde al momento en el que Max le da al niño la caja de música y comienza una subtrama de amistad.

La ballesta de Wez: Este personaje, que es el mano derecha de Humungus, tiene un arma un tanto peculiar: una ballesta que tiene atada a su mano. Esta arma la usará en distintas ocasiones a lo largo de la película.



-332-



-333-

-334-

Las imágenes pertenecen a Wez. La primera es el personaje y su amante cuando se encuentran con Max al principio de la película. Se puede ver cómo en su mano izquierda tiene una ballesta. Cuando los antagonistas quieren hacer un trato con los miembros de la refinería se puede ver la buena puntería que tiene el personaje con la ballesta, consigue alcanzar a un conejo con la flecha, segunda imagen. Por último una de las averías que sufre el camión de Max, aparte de las provocadas por la pistola de Humungus, es un pinchazo en una de las ruedas que causa Wez con su ballesta. La imagen refleja al personaje apuntando a las ruedas del camión.



#### 4.2.2.5.2 Anticipaciones de personaje

El perro del protagonista, el niño que se hace amigo de Max, los miembros de la colonia que raptan los enemigos o el piloto del vehículo aéreo pueden considerarse anticipaciones de personajes.

El perro: bajo mi punto de vista, este acompañante es todo un acierto en el guión ya que es un elemento que le da un toque de humanidad al protagonista y una clara referencia de que es el bueno de la película. El perro no sólo le sirve como acompañante sino que también le ayuda en algunos momentos. De hecho hay un momento en el que Max ve que no puede hacer nada contra los colonos y es el animal el que sale en su defensa. En el punto intermedio muere el perro, lo que se usa para dar mayor dramatismo a la escena.



-335-

-336-

En la imagen que se ve a Max se puede apreciar a la derecha del personaje que hay un perro. Se trata de su mascota, le ayudará y le acompañará en esta aventura. La imagen en la que se ve a un personaje con una ballesta corresponde al momento en que uno de los antagonistas la usa para matar al perro durante el punto intermedio de la película.

El niño sirve como anticipación: en primer lugar, comienza haciendo una buena amistad con Max; más adelante, se verá que intenta convencer al protagonista para que se quede cuando éste decide irse de la colonia y finalmente, se esconde en el camión para ayudarlo.



-337-



-338-

La primera imagen muestra al niño silvestre antes de empezar la amistad con el héroe. La segunda fotografía muestra el momento en el que el personaje decide acompañar a Max, sin que éste sepa nada. El niño ayudará durante el clímax porque saldrá del camión para coger uno de los cartuchos que se le han caído a Max en el capot del coche.

Los prisioneros que raptan los antagonistas: cuando Max observa la salida de varios miembros de la colonia y se da cuenta también de que los enemigos terminan con ellos o los hacen prisioneros. Los enemigos los usarán como moneda de cambio para obtener la gasolina. Unas escenas más adelante, al no conseguir el trueque, deciden asesinarlos.



-339-



-340-

La imagen de la izquierda muestra un intento fallido de búsqueda de ayuda por parte de varios miembros de la refinería. Salen de ésta, cada uno en una dirección distinta, pero son todos capturados. La imagen muestra a Max mirando por un catalejo cómo los antagonistas frustran los intentos de buscar ayuda. Los antagonistas usarán a los rehenes para intentar hacer entrar en razón a los miembros de la refinería; al no aceptar sus normas y no poder parar a Max con el camión, deciden matarlos.

El piloto del helicóptero: lo que en un principio parece un enemigo de Max (intenta robarle la gasolina), pasa a ser uno de los sus mejores aliados: le rescata cuando tiene el accidente de coche, le ayuda en la búsqueda del camión y lanza su serpiente para que tengan un accidente los coches de los enemigos cuando el héroe está dentro intentando entrar en la colonia. Nos parece que se podría considerar una pista falsa parecida a Bishop, el hombre artificial de *Aliens, el regreso*.



-341-



-342-

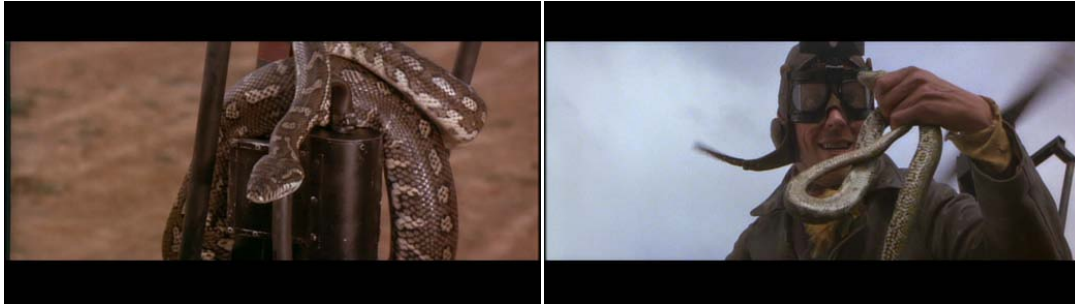


-343-



-344-

La primera imagen pertenece al momento en el que Max encuentra el vehículo aéreo cerca de la autopista. La segunda es cuando lo utilizan para llegar al camión que quieren utilizar para transportar la gasolina. La tercera imagen es cuando Gyro lo usa para rescatar a Max cuando ha sufrido el ataque de los antagonistas en el punto intermedio. La última foto pertenece a Gyro amenazando a Max cuando se acerca al vehículo aéreo. Además Gyro usará el helicóptero para ayudar a Max, como se puede ver en las dos fotos siguientes:



-345-

-346-

Gyro usa el helicóptero y la serpiente como trampa. Lo que usa como ataque a Max al principio de la película, se utilizará de nuevo cuando el protagonista está llegando a la refinería con el camión. Pero en este caso le lanzará la serpiente a uno de los enemigos que ha conseguido subirse a la parte trasera del camión. Gracias a que Gyro tira la serpiente, el antagonista tropieza y muere.

#### 4.2.2.5.3 Anticipaciones de diálogo

En la escena en la que Max consigue amenazar al que intenta tenderle una trampa, hay un momento en que le amenaza con el arma descargada, pero éste le habla de un lugar donde puede conseguir gasolina y cambiarla. Se trata de la colonia que está en el desierto y dispone de una refinería. Minutos después se puede ver la mencionada colonia y, a partir de ahí, toda la historia gira alrededor de ésta. Bajo mi punto de vista es una anticipación que da lugar a otra escena o sucesión de éstas. No es una anticipación que sirve como resolución de alguna escena.



-347-

-348-

En la foto en que se ven los diálogos se muestra el momento en el que el capitán Gyro le informa a Max acerca de una refinería situada a veinte y ocho millas, y en la de la derecha se puede ver a Max observando con sus prismáticos la refinería de la que le había hablado.

#### 4.2.2.5.4 Anticipaciones de acción

Ante todo se destacan las siguientes: cuando el niño ve cargar el arma al protagonista y cuando se muestran las facetas del héroe al volante.

La escena inicial que se comentó anteriormente, también sirve para poner al espectador en situación y enseñar las dotes del protagonista al volante y a la hora de pelear. A lo largo de la película, gracias a estas características, Max puede ayudar a los miembros de la colonia a hacer frente a las fuerzas antagonistas en el tercer acto y al acabar con ellos. También sirve como anticipación para dar lugar al segundo punto de no retorno: cuando el Héroe decide llevar el camión.

La escena en que el niño ve cómo carga el arma Max: hay un momento de la película donde ve a Max cargar su arma, lo que hace posible que después sepa cargarla y le sirva como ayuda en el tercer acto para enfrentarse con los enemigos.



-349-

-350-

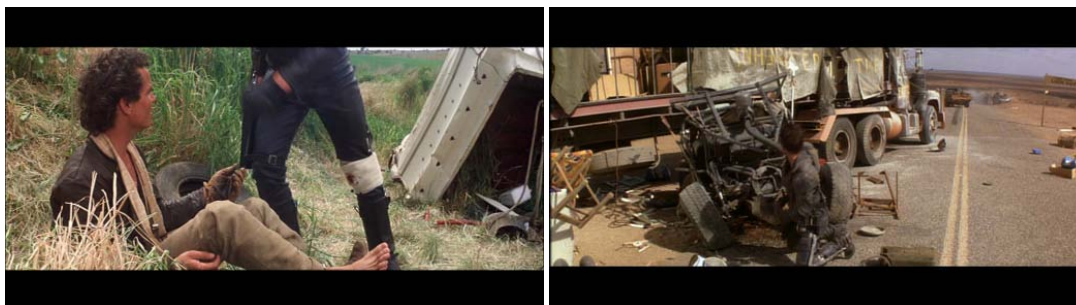
La imagen en la que se ven los cartuchos y la pistola corresponde al momento en el que el niño salvaje ve al protagonista cargando la pistola. La imagen en la que se ve el niño sentado cargando la pistola durante el clímax final: el niño ayuda a Max cargando su arma mientras el héroe sigue manejando el camión.

#### 4.2.2.5.5 Anticipaciones entre sagas

En este caso, el espectador ve desde el principio de la película que el protagonista tiene unos metales en su pierna izquierda. Esto se debe a que en la anterior película, Max es atropellado por uno de los enemigos en la pierna izquierda. Los metales los usa para hacer fuerza en la rodilla y que no le duela tanto la pierna al apoyarla. Esta anticipación se usa como forma de decir que esta aventura es muy



cercana en el tiempo a la anterior, ya que sigue teniendo esa pierna mal desde el percance mencionado.



-351-

-352-

La imagen en la que se ve al antagonista de la primera parte corresponde al momento en el que el protagonista ha sufrido la lesión en la rodilla. Se puede ver cómo tiene una venda en la rodilla izquierda. La imagen en la que se ve al protagonista agachado muestra a Max recogiendo gasolina de un camión. En su pierna izquierda se pueden ver los trozos de metal que tiene colocados para poder andar mejor.

#### **4.2.3 MAD MAX III, MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO**

##### **4.2.3.1 INTRODUCCIÓN**

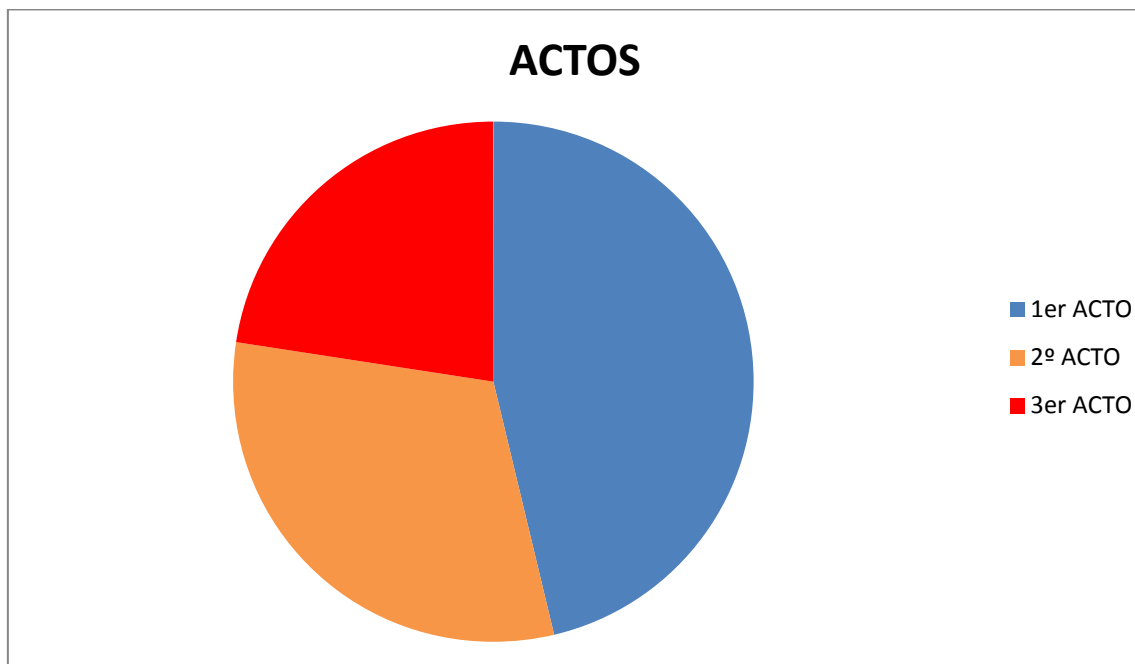
*Mad Max III, más allá de la cúpula del trueno*, fue estrenada en el año 1985. La dirección del guión también estuvo a cargo de George Miller, al igual que las dos anteriores. En este caso fueron Mel Gibson y los productores quienes forzaron un poco a Miller a hacer esta tercera parte, ya que en un principio el director y guionista tenían pensado cerrar la saga con tan solo una secuela. Al ser una película de encargo se nota que la historia flojea por muchos lados, incluso quieren darle un toque infantil con la aparición de una tribu de niños, y precisamente estos matices hacen que el guión no funcione tan bien, lo que no quita que tengan también momentos dignos de recordar, como la pelea de la cúpula del trueno. También se notará en los giros dramáticos porque prácticamente no logran sorprender al espectador tanto como el asesinato de la mujer del protagonista en la primera entrega o el accidente que tiene Max en la segunda entrega, lo que da lugar al punto intermedio.

#### 4.2.3.1.1 Sinopsis

Tras la catástrofe nuclear, Max cruza un desierto donde pierde su caravana de camellos. Llega a una ciudad donde le proponen devolvérselos a cambio del ataque al tirano de la ciudad subterránea, un enano que fabrica gas metano con excrementos de cerdo.

#### 4.2.3.2 LOS ACTOS

Guión que puede ser dividido perfectamente en tres actos: planteamiento y primer acto, desde que a Max le roban la caravana de camellos y el coche hasta que los niños lo encuentran en el desierto. Segundo acto y desarrollo, desde la llegada a la ciudad hasta que los enemigos detectan que quieren llevarse al enano e inicio de la persecución. Tercer acto y desenlace, desde el comienzo de la persecución hasta el final.



#### 4.2.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.2.3.3.1 El detonante

Como se indicó en la sinopsis, a Max le roban una caravana de camellos. Persiguiendo al ladrón, llega a una ciudad que hay en el desierto llamada *Negociudad*, donde exige que se los devuelvan, pero tiene que pedir audiencia con Tía Ama, la mujer que controla la ciudad. Una vez que llega a contactar con Tía Ama, le ofrecen un

cambio: le devuelven los camellos si consigue destronar al enano que fabrica gas metano. A simple vista parece una tarea fácil, pero el enano siempre está montado encima de un matón que no le pondrá las cosas fáciles a Max. Por lo tanto, el detonante en esta tercera parte de la saga es de diálogo. En este caso no se trata de una llamada a la aventura tan clara como en otras ocasiones, pero de nuevo el detonante hace arrancar la historia, le encomiendan una misión al protagonista y éste se ve en la obligación de aceptarla porque quiere recuperar su caravana de camellos.

Me gustaría decir que, bajo mi punto de vista, *Negociudad* es un claro ejemplo de que ya prácticamente no quedan ciudades y que la humanidad quiere empezar de nuevo tras el apocalipsis nuclear.

El detonante se desarrolla entre la hora 00:12:04 y la hora 00:15:56.



-353-

Max acepta la lucha en *Negociudad*. El detonante es un claro ejemplo de detonante de diálogo.

#### **4.2.3.3.2 El primer punto de no retorno**

Tras una trepidante pelea en la cúpula del trueno del héroe con el matón del enano, Max decide no matarlo, por lo que rompe el trato con Tía Ama. Max rompe el trato porque cuando termina la pelea con el matón se da cuenta de que es una persona con un ligero retraso, lo que hace que el protagonista se replantee matarlo. Esta decisión le costará cara a Max porque será abandonado a su suerte en el desierto,



atado a un caballo con una cabeza gigante para que no pueda ver ni adónde se dirige ni en qué dirección está *Negociudad*. Max y el caballo acaban cansándose. El caballo es atrapado por unas arenas movedizas y el héroe cae desvanecido, pero es encontrado por unos niños que lo llevan a su ciudad. Dicha ciudad está habitada sólo por niños –no hay adultos- que esperan la llegada de un líder que creen que es el protagonista.

De nuevo el primer punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción, y además se ve afectado por la decisión del protagonista de romper el pacto con Tía Ama. El resto de nudos de acción serían los ya mencionados: Max es abandonado a su suerte, muere su caballo, cae desvanecido y es rescatado por los niños. Una vez más el primer punto de no retorno da lugar al segundo acto, un segundo acto que, al igual que alguno de los personajes, *se cae dentro de las arenas movedizas*, porque los guionistas intentan darle un toque más infantil a la saga con la tribu de los niños y lo único que consiguen es estancar la historia que pierde mucho interés, aunque de esta manera da a entender que no sólo los adultos quieren un nuevo mundo. Al intentar dar un toque infantil y buscar nuevos públicos en la saga, lo único que se consigue es perder la esencia de la trilogía porque siempre ha contado con enemigos perversos, persecuciones y ante todo mucha violencia. Es un claro ejemplo de película que cojea en el segundo acto.

El primer punto de no retorno se desarrolla entre la hora 00:34:19 y la hora 00:45:25.



-354-

Max decide romper el pacto con Tía Ama en el momento en el que decide no matar a su rival en la cúpula del trueno.

#### **4.2.3.3.3 El punto intermedio**

Una vez que Max recupera el conocimiento, se encuentra en una ciudad llena de niños encabezada por una líder. La tribu de niños vive en un oasis del desierto. Sus habitantes llevan un tiempo esperando la llegada de un mesías que los rescate y los conduzca a un mundo mejor, el lugar que ellos llaman la tierra de *Mañana-Mañana*. La tribu de niños piensa que Max es ese líder y que les llevará a este lugar en un aparato volador. El aparato volador es un avión que está cerca del oasis y que sufrió un accidente en el cual solamente sobrevivieron algunos niños, ningún adulto, precisamente los miembros de la tribu.

De nuevo los guionistas le dan también un toque religioso a la saga igual que en la segunda entrega. Se podría considerar que Max es quién guía a la colonia hacia la nueva tierra. En esta tercera parte parece algo similar: los niños esperan un nuevo líder que les conduzca a la civilización.

Es la equivocación de los niños que piensan que Max es un mesías y la negación del protagonista lo que origina el punto intermedio. Los niños se desilusionan y se produce un pequeño cisma entre la tribu: los que apoyan a Max y los que siguen a la líder para buscar la tierra de Mañana.

Es curioso observar el hecho que los guionistas eligen dos personajes femeninos para presidir las dos ciudades. En el caso de *Negociudad*, Tía Ama y en el caso de la tribu de los niños, Savannah Nix. Seguramente lo hicieron así para dar también un toque más femenino a esta tercera entrega y dirigirse definitivamente a todos los públicos.

El punto intermedio tiene lugar entre la hora 00:55:08 y la hora 00:57:30.



-355-

La imagen pertenece al punto intermedio: Max le dice a los niños de la tribu que se confunden de persona.

#### **4.2.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

Tras el cisma en la tribu, los que se quedan del lado de Savannah Nix deciden dejar el oasis atrás y buscar la tierra de *Mañana-Mañana*. Max se da cuenta y va tras ellos. Tras encontrarlos, perdidos ya todos en el desierto, consiguen localizar *Negociudad* gracias a sus luces (anticipación). Deciden ir allí a rescatar al enano que ha encerrado Tía Ama e intentar hacer algún pacto con la que gobierna en la ciudad.

Una vez allí, consiguen rescatar al enano pero son localizados por Tía Ama y por sus secuaces. De esta manera, empieza una persecución que retoma parte de la acción y espíritu de las películas anteriores. Los guardias y la Tía Ama persiguen la locomotora que robaron a los niños que encontraron en el mismo lugar en que estaba encerrado el

enano. Este lugar es una especie de submundo donde estaban todos los cerdos cuyo estiércol se utilizaba para fabricar gas metano.

En este caso se puede afirmar que el segundo punto de no retorno es una sucesión de escenas y nudos de acción: los niños se escapan del oasis, Max los localiza, llegada a Negociudad, rescate del enano, y localización de los enemigos con su correspondiente persecución. Sin lugar a dudas el nudo de acción más fuerte del segundo punto de no retorno es cuando los antagonistas se dan cuenta del plan de los protagonistas.

El segundo punto de no retorno se desarrolla entre los minutos 65 y 79.

Tras este punto de no retorno, se produce el tercer y último acto de la película, muy parecido al de la segunda parte: un intento de huida y una persecución por parte de los antagonistas.

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:05:32 y la hora 01:15:56.



-356-

La imagen corresponde al segundo punto de no retorno: es el momento en el que Max decide dejar la ciudad donde están los niños.

#### 4.2.3.3.5 El clímax

Nuevamente, no se trata de un clásico enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal porque, al igual que en la segunda entrega, se guardan prácticamente lo mejor para la persecución final. Sí que es cierto que hay un momento de mayor tensión en esta persecución y cuando los niños están intentando escapar en el helicóptero y se van entrando todos. Además los guionistas no les hacen el camino fácil, lo cual se ve reflejado en el momento en que se dan cuenta de que hay mucho peso en el helicóptero en el que quieren escapar y tienen que deshacerse de parte de él para poder despegar. El helicóptero es del personaje que al principio de la película le roba los camellos a Max. Tras deshacerse del peso el helicóptero vuela y consiguen escapar, pero Max se queda en tierra. El protagonista es localizado por Tía Ama, pero al verlo sin vehículo, sin armas y muy cansado, decide darle una oportunidad y dejarlo de nuevo a su suerte, porque se trata de una ley de Negociudad.

En el vuelo, los niños consiguen llegar a lo que presuntamente sería el Mundo del *Mañana-Mañana* y Savannah recita un relato. Se muestra una imagen de un nómada, aparentemente tenía que ser Max, quien seguía vagabundo por el desierto, con rumbo incierto. Al igual que el final de las otras dos anteriores, se trata de un final abierto, dando a entender también que las aventuras del protagonista continuarán. De hecho está en fase de pre producción la cuarta entrega.

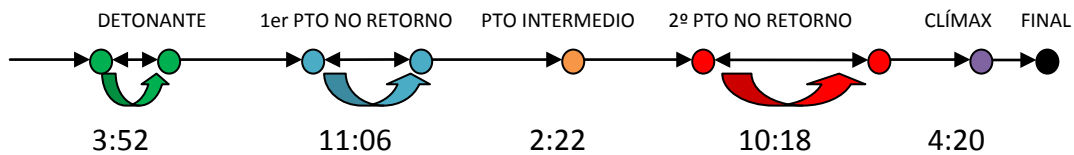
El clímax tiene lugar entre la hora 01:29:48 y la hora 01:34:00.



-357-

La imagen pertenece a uno de los momentos del clímax, cuando el helicóptero no puede despegar por exceso de peso.

Además estas escenas finales también demuestran que el que guiaría hacia el inicio de la civilización a los niños no era Max, sino el piloto que al principio roba al protagonista su caravana. La profecía de los niños en un principio parece un simple cuento pero al final, sin duda, es una anticipación del desenlace.



#### 4.2.3.4 ANTICIPACIONES

En esta tercera entrega de la saga muchas de las anticipaciones se solucionan en la misma escena, o escenas más tarde. No todas sirven como solución en distintos actos, sino directamente en el mismo acto.

##### 4.2.3.4.1 Anticipaciones de objeto

El silbato, el matamoscas, la alarma, el coche del protagonista, las arenas movedizas, las luces de Negociudad, el telescopio, o el helicóptero que usan al principio para robar a Max su caravana de camellos, son ejemplos que se pueden ver en esta tercera entrega de anticipaciones de objetos.

El silbato y la alarma: al comienzo de la película el protagonista se encuentra comprobando el buen funcionamiento de un silbato. En un principio parece un objeto un poco absurdo en un mundo donde la historia está ambientada en un holocausto nuclear. Escenas más tarde, cuando Max entra en el submundo de Negociudad, gracias a una alarma que tiene cerca el matón del enano, descubre que éste es sensible a determinados ruidos. Consciente de esto, Max decide usar el silbato, ante lo cual reacciona según lo esperado ya que se ve que le molesta su ruido. Más adelante Max usará el silbato para poder combatir con el matón en la cúpula del trueno. Pero no significa que sea tarea fácil, ya que lo pierde en varias ocasiones y, hasta que no lo alcanza, recibe una fuerte paliza por parte de su enemigo. Pero cuando lo encuentra utiliza el silbato, lo que hace posible que gane a una persona con mayor musculatura que él.



-358-



-359-



-360-

La imagen en la que se ve a Max de perfil con el silbato en la boca, corresponde al momento en el que encuentra el silbato en el desierto. La imagen que le precede corresponde al momento en el cual el protagonista se da cuenta de que su contrincante es sensible a determinados ruidos. La última imagen refleja el momento en el cual Max usa el silbato dentro de la cúpula del trono para hacer frente a su rival.

Matamoscas: al entrar en *Negociudad*, sus habitantes exigen a Max que deje todas sus armas y es lo que éste hace, pero se queda con un matamoscas en la mano. Hará uso de éste cuando pide audiencia con Tía Ama e intentan atacarle antes de llegar a hablar con ella. Realmente, lo que hay dentro del matamoscas es un cuchillo que usa como autodefensa. La anticipación se implanta y se resuelve en la misma escena.



-361-



-362-



La imagen en la que se ve a Max rodeado de personas corresponde al momento el que los habitantes de la ciudad le hacen entregar sus armas. Como se puede observar, tiene un matamoscas en la mano. La imagen en la que se ve el primer plano de Max sin nadie alrededor corresponde al momento en el que usa el objeto para hacer frente a uno de los guardaespaldas de Tía Ama.

El telescopio: Tía Ama lo usa para poder observar cómo trabaja el enano con los cerdos. Este objeto es lo que hace posible el segundo punto de no retorno: cuando la antagonista observa por el telescopio que Max y los niños quieren llevarse al enano.



-363-



-364-

La imagen en la que se ven los cerdos pertenece al momento en el que Max usa el telescopio. El protagonista descubre lo que hay bajo *Negociudad*. En la imagen en la que se ve al protagonista corresponde al momento en el cual Tía Ama se da cuenta de que Max está en *Negociudad*. Es uno de los nudos dramáticos del segundo punto de no retorno.

El coche del protagonista tirado por los camellos y que le han robado al principio de la película: Cuando el protagonista llega a *Negociudad* se ve que están el coche y los camellos. Precisamente la persona que tiene el coche es el enano. Más adelante, cuando el enano sale en el coche con su matón por la ciudad, Max se pone en mitad del camino para buscar pelea y dirigirse así a la cúpula del trueno.



-365-



-366-





-367-

La primera imagen corresponde al inicio de la película. El vehículo que se ve es el del protagonista. En las siguientes imágenes se pueden ver los camellos y el coche de Max en *Negociudad*. El coche lo usarán como transporte del rival del protagonista en la cúpula del trueno.

Luces de *Negociudad*: hay un momento de la película en el que se que *Negociudad* apaga todas las luces. Es un momento donde no hacen falta para nada. En el segundo punto de no retorno se encienden las luces de la ciudad y éstas sirven de guía a Max y parte de la tribu de los niños cuando están perdidos en medio del desierto.



-368-



-369-

La imagen en la que no se ve ningún personaje corresponde al momento en que se van apagando las luces de *Negociudad*. La imagen en la que se observan los personajes refleja el momento en el que descubren las luces de *Negociudad* y saben hacia dónde deben dirigirse.

Las arenas movedizas: cuando Max es abandonado a su suerte en el desierto hay un momento en que se encuentra con unas arenas movedizas en las que se hunde el caballo. Lo que en un principio es un contratiempo en la aventura del personaje, más adelante sirve como contratiempo para los niños de la tribu pues uno de ellos se

hunde aunque el resto son rescatados por Max. En ambos casos se usa con el mismo objetivo, pero en el primer caso se implanta la anticipación ya que se hace saber a los espectadores que ese tipo de arena existe en el desierto; más adelante se vuelven a ver cuando resultan ser un contratiempo para los niños.



-370-

-371-

La primera imagen pertenece al momento en el que el caballo de Max está siendo absorbido por las arenas movedizas. La imagen en la que se ve un cuerpo humano muestra el momento en el que Max salva de las arenas movedizas a uno de los niños en uno de los nudos del segundo punto de no retorno

El helicóptero: el helicóptero que usa uno de los personajes para robarle la caravana de camellos a Max, se usará más adelante en el éxodo definitivo de los niños para alcanzar la tierra que tanto ansían.



-372-

-373-

La imagen en la que se ve al helicóptero en el cielo pertenece al momento en el que el piloto está intentando robar el coche a Max. La imagen en la que se ven varios personajes cerca del helicóptero corresponde al momento en el que Max y los niños de la tribu comienzan a entrar en el helicóptero.

#### 4.2.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El hombre y el hijo que roban a Max al comienzo de la película y el aliado de Max en el submundo de *Negociudad* son dos anticipaciones claras de personaje.

El hombre y el hijo, son los que le roban a Max la caravana de camellos gracias a su helicóptero. En un principio parece que será uno de los enemigos de Max, pero al final de la película, lo encuentra en medio de la huida y ayuda a escapar al protagonista. Se podría considerar que es una pista falsa, porque en un principio se considera un enemigo pero más adelante es el que hace posible que el final de la película funcione. Como dato anecdótico decir que este personaje lo interpreta el mismo actor que en la segunda parte conducía el aparato volador, pero son personajes distintos, pese a ser el mismo actor y tener características similares, interpreta personajes distintos.



-374-

-375-

Ambas imágenes pertenecen al mismo personaje, a diferencia de que la primera muestra el momento en el que intenta robar a Max y la segunda cuando está ayudando al protagonista a huir de los antagonistas.

El amigo de Max en el submundo: Cuando Max está en el lugar de *Negociudad* conoce a uno de los empleados que tiene el enano. Este empleado tiene un mono, y cuando Max es abandonado en el desierto, el personaje manda a su mono con agua tras su rastro. Le ayudará cuando va a buscar al enano al submundo de *Negociudad*.



-376-



-377-



-378-

La imagen en la que se ve a Max corresponde al momento en el que contacta con este personaje. La imagen del mono muestra el momento en el que el amigo de Max le manda el agua para que el héroe no se muera de sed en el desierto. La última imagen pertenece al momento en el cual Max llega con los niños a *Negociudad* y se encuentran con el personaje que le mandó el agua.



## **4.3 SAGA RAMBO**

### **4.3.1 RAMBO: ACORRALADO**

#### **4.3.1.1 INTRODUCCIÓN**

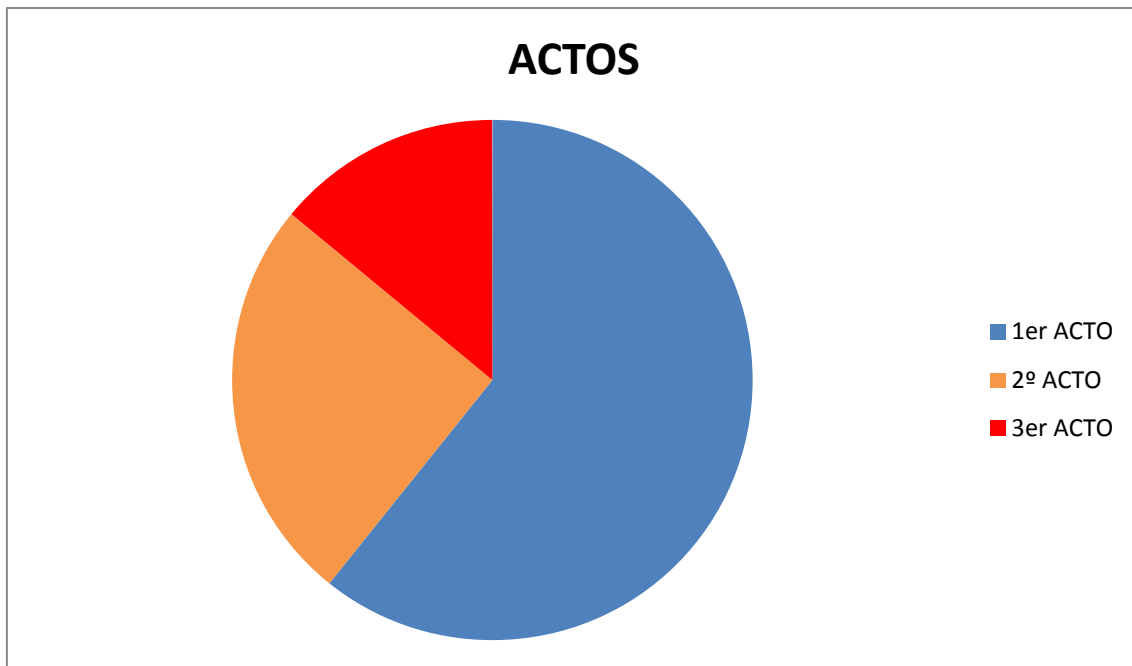
*Acorralado*, película basada en la novela de David Morrell, está dirigida por Ted Kotcheff, escrita por Sylvester Stallone, Michael Kozoll y William Sackheim y protagonizada por Sylvester Stallone. Se estrenó en el año 1982 y, tras un gran éxito de taquilla, fue dando numerosas secuelas. A día de hoy la franquicia tiene cuatro películas, pero en estos momentos se está desarrollando la quinta y la que parece ser la última parte.

##### **4.3.1.1.1 Sinopsis**

Cuando John Rambo, un veterano boina verde, va a visitar a un viejo compañero de armas, se entera de que éste ha muerto víctima de las secuelas de la guerra. Unos días después, la policía lo detiene por vagabundo y se ensaña con él. Entonces el protagonista recuerda las torturas que sufrió en Vietnam y reacciona violentamente.

##### **4.3.1.2 LOS ACTOS**

La película se desarrolla en tres actos distintos: el primero, desde el comienzo hasta el minuto 52:31, desde que John llega al pueblo hasta que el coronel Trautman contacta con el protagonista. El segundo acto se desarrolla entre el minuto 52:31 y la hora 01:14:02, desde que Trautman contacta con John hasta que llega al pueblo con el camión y comienza a reaccionar de forma violenta. El tercer acto, desde la hora 01:14:02 hasta el final de la película.



#### **4.3.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.3.1.3.1 El detonante**

El detonante es un detonante de acción y se produce cuando Rambo está en el interior de la comisaría y reacciona de forma violenta contra los policías que están intentando meterlo en la celda correspondiente. Tiene lugar en el minuto 15 de película. Rambo reacciona de forma violenta por dos motivos distintos: el primero de ellos es por los recuerdos que tiene de la guerra de Vietnam, ante todo los maltratos recibidos por los vietnamitas cuando estaba prisionero. El segundo, por el trato que recibe por parte de los policías de la comisaría que le amenazan con la porra, le pegan, lo duchan con una manguera con agua fría e intentan afeitarlo sin agua caliente y sin jabón, sólo con la cuchilla. Tras estos tratos Rambo huye de la comisaría en una moto. El sheriff lo persigue en su coche de policía, pero sufre un accidente. Rambo consigue huir y esconderse en el bosque.

Es un detonante de acción porque lo que hace arrancar la historia, y por lo tanto la película, es una acción realizada por un personaje: Rambo sale de la comisaría usando la fuerza.

Pese a tratarse de un detonante de acción, me gustaría añadir que se puede considerar que el detonante comienza prácticamente con el inicio de la película porque el sheriff ya empieza a provocar al protagonista incluso desde la primera

escena: Rambo descubre que un ex compañero suyo de Vietnam ha muerto debido al napalm inhalado durante el conflicto en dicho país. Esta parte del detonante es de una subtrama de la película, y se trata de un detonante de diálogo.

Respecto al detonante de la trama principal, si se tienen en cuenta que comienza desde el inicio de la película, se puede afirmar que comienza en el minuto 5, cuando el sheriff de la ciudad se encuentra con Rambo y le dice que suba al coche para que “no se pierda”. Una vez dentro del coche, Rambo le dice que solo quiere comer pero el sheriff quiere sacarle del pueblo, porque allí no quieren gente como él. Ya en las afueras del pueblo, le dice hacia dónde debe dirigirse, pero Rambo, decide regresar. El sheriff se da cuenta de la situación, lo detiene y se lo lleva a comisaría. Una vez en la comisaría lo quieren meter en la celda por desobedecer a la ley y llevar armas ocultas (el cuchillo). En el caso de que pueda considerarse el detonante desde el minuto 5 y terminar en el 20, sería un detonante en el cual se mezcla el diálogo y la acción. El diálogo, porque el sheriff le dice a Rambo que debe salir del pueblo y comenta con uno de los policías el motivo de su detención. La parte del detonante de acción, sería la forma en la que detienen a Rambo, cómo lo maltratan en la comisaría y el modo en el que huye de ésta y se esconde en el bosque.

Si se considera que el detonante comienza desde el principio de la película, sería un detonante que se vería repetido a lo largo de la saga, una técnica muy peculiar para enganchar al espectador desde el principio de la película y no distraer la atención con detalles innecesarios a la hora de escribir guiones. Se desarrollaría desde la hora 00:06:10 hasta la hora 00:21:03

En el caso de que los nudos de acción nombrados anteriores al detonante de acción no formen parte del detonante, duraría desde la huida de Rambo de la comisaría hasta que éste se esconde en el bosque, desde el minuto 15:22 hasta el 21:03.





-379-

Rambo intenta huir de la comisaría tras ser provocado y maltratado por los agentes de la ley.

#### **4.3.1.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno comienza en el minuto 43:20 y finaliza en el 52:31. En este caso comienza con la aparición de un personaje nuevo: el coronel Trautman, instructor de Rambo en Vietnam y su único amigo.

El coronel Trautman le hace saber al sheriff y a todos los que están involucrados en la situación, que deben dejar escapar a John Rambo, para que salga del pueblo y con el tiempo se puedan hacer con él, con la ayuda de otros cuerpos de policía a nivel internacional. El sheriff hace cambiar de opinión al coronel y le dice que por favor contacte con él.

Trautman coge la radio e intenta hablar con Rambo, pero éste ignora al coronel. Trautman comienza a usar jerga de guerra y nombres de los compañeros de Rambo para captar su atención. John contesta a su amigo.

Gracias a este contacto, el sheriff sabe dónde está Rambo ya que han conseguido rastrear la señal de la llamada.

El primer punto de no retorno se repite una vez más: un contacto entre dos personajes, que además coincide con la presentación de un personaje y la

involucración de la historia. El primer punto de no retorno es el momento perfecto para dejar de presentar personajes porque, una vez que ha pasado, si de pronto aparece alguno más, ralentiza la historia. Además, este giro dramático se caracteriza porque las fuerzas antagonistas cogen las riendas de la historia, por lo tanto comienza el segundo acto en contra del protagonista, señal de que el segundo punto de no retorno será favorable para éste y perderá al final de la película.



Llegada del coronel Trautman durante el primer punto de no retorno.

El contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno es el momento en el que se inicia la cacería contra John Rambo.

#### **4.3.1.3.3 El punto intermedio**

En este caso, el punto intermedio tiene lugar en el minuto 55 de película y es un obstáculo que sufre el protagonista.

John es detectado por unos soldados enviados por el sheriff, se esconde en la entrada de una mina y desde allí comienza un tiroteo. Se dan cuenta de que no pueden hacer frente a Rambo porque está armado y no tienen tan buena puntería como él. Ante esta situación, deciden usar la fuerza bruta: un lanzacohetes. Rambo, sin munición, decide salir corriendo, pero como ve que van a usar un arma de gran calibre, entra dentro de la mina. Los soldados disparan y el cohete impacta contra la mina, la

cual empieza a derrumbarse por la entrada quedando ésta obstruida por los escombros y piedras. Rambo está acorralado.

Nuevamente el punto intermedio está situado entre la hora 00:55:04 y la hora 00:57:07. En este caso, no coincide con la mitad de la película porque ésta dura menos de noventa minutos. El punto intermedio se desarrolla cuando el protagonista se queda encerrado y no se sabe qué hará para salir de esta situación. La salida de la mina da pie a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno.



-381-

Rambo intenta buscar una salida dentro de la mina donde se ha quedado encerrado.

#### **4.3.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción que, en este caso, algunos de ellos favorecen al protagonista.

Tras ser mordido por ratas y superar distintas dificultades, John consigue encontrar la salida de la mina. A la salida descubre que hay militares cerca de ésta. A lo lejos se acercan unos camiones militares.

John salta a uno de los camiones y consigue entrar, expulsa al conductor y se dirige al pueblo.

Por culpa del soldado al que ha hecho salir del camión, consiguen saber hacia dónde se dirige Rambo.

Rambo llega al pueblo, deja el camión cerca de una gasolinera, coge armas de la parte trasera del camión y hace explotar el camión y la gasolinera.

El sheriff es informado de la situación y da el toque de queda en el pueblo para que todo el mundo se quede en casa. El sheriff comienza a buscar a Rambo.



-382-

Rambo intenta entrar en el pueblo con el camión. Se trata, sin duda alguna, de un nudo de acción en este punto de no retorno.

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:07:10 y la hora 01:14:02.

Bajo mi punto de vista el segundo punto de no retorno no tiene tanta fuerza como otros, no por los acontecimientos, sino porque es el protagonista quien sale reforzado de este giro dramático. Algo habitual en este giro dramático es que sean los antagonistas quienes salgan reforzados y no al revés.

#### **4.3.1.3.5 El clímax**

El clímax se desarrolla entre la hora 01:19:50 y la hora 01:24:39. Comienza con el clásico enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. En este caso se trata de Rambo contra el sheriff. Rambo comienza a disparar a la comisaría y entra dentro

para ver si hay alguien. El sheriff está en la azotea esperándolo para dispararle cuando lo tenga a tiro. Rambo detecta al sheriff, le dispara y éste se cae desde el tejado que tiene el techo de cristal. Realmente esta parte del clímax no tiene tanta fuerza dramática como pueden tener otros enfrentamientos en el clímax, ya sea un duelo en el oeste o una pelea cuerpo a cuerpo. En el caso de que se considere el clímax la reflexión sobre la guerra, tendría lugar desde la hora 01:21:02 hasta la hora 01:24:39.

Esta parte del clímax carece de esa fuerza dramática porque no se reservan algo mejor para el final. Trautman aparece e intenta hacer que John deje las armas porque está acorralado por cientos de policías esperándole fuera.

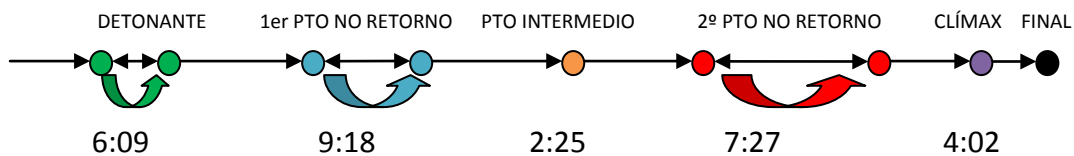
El resto del clímax, en este caso, es una reflexión sobre la guerra de Vietnam. Esta reflexión trata de lo mal que lo pasaron los soldados a la vuelta del conflicto porque la gente les llamaba asesinos, no podían incorporarse a la vida civil... La reflexión también hace hincapié en la injusta pérdida de los amigos.

Tras esta reflexión, John se rinde y deja las armas.



-383-

Rambo llora desolado durante el clímax final porque no puede adaptarse a la sociedad tras volver de la guerra de Vietnam.



#### 4.3.1.4 ANTICIPACIONES

##### 4.3.1.4.1 Anticipaciones de objeto

El cuchillo de John: Al principio, cuando detienen al protagonista, el sheriff le quita su cuchillo. En la comisaría, uno de los policías lo coge y muestra cómo funciona el filo cortando una hoja con la parte trasera. Cuando John sale de la comisaría, lo coge y posteriormente lo usará en distintas situaciones y con diferentes fines: para amenazar a algún policía, para cazar un jabalí y fabricar las trampas en el bosque en las que caerán los policías que acompañan al sheriff. Además, el cuchillo tiene dentro una brújula que usará Rambo para situarse dentro del bosque y aguja e hilo que usará para coserse una herida. En este caso, la anticipación se implanta la primera vez, cuando el sheriff le registra para saber si tiene algún arma, y se refuerza en la comisaría, cuando cortan la hoja con el cuchillo. El cumplimiento se producirá a lo largo de la película.



-384-



-385-



-386-



-387-



-388-



-389-



-390-

La primera vez que se ve el cuchillo es cuando el sheriff registra a Rambo y se lo encuentra escondido en su cintura, primera imagen. El resto de las imágenes muestran cuando el ex boina verde hace uso del cuchillo. El plano detalle del cuchillo representa el momento en el que uno de los policías que está en la comisaría lo usa para cortar un papel por la parte que no tiene la sierra. Se recalca la anticipación, en este caso, no sólo para saber de la existencia del arma sino que también para mostrar lo bien que puede cortar. La imagen en la que se ve a Rambo desenroscando el cuchillo por el mango, coincide refleja el momento en el que saca aguja e hilo para poder coserse el brazo izquierdo, el cual le está sangrando. La segunda vez que Rambo desenrosca el cuchillo por el mango, es para observar una pequeña brújula que hay dentro, y así orientarse en el bosque. El protagonista también usará el cuchillo para fabricar, con la madera de los árboles, trampas que pondrá en el bosque como defensa personal y para hacer una especie de lanza con el cuchillo y una fuerte rama de árbol. La utilizará para cazar un jabalí y así poder alimentarse. Por último, lo usará para amenazar al sheriff del pueblo; esta vez sí que lo usa como arma y no como herramienta.

El rifle de francotirador: Cuando Rambo sale de la comisaría, uno de los policías intentará dispararle con un rifle de francotirador. El sheriff detiene al policía porque puede herir a algún civil. Cuando los policías van a buscar a Rambo en el bosque, el



mismo policía disparará al protagonista con este rifle desde un helicóptero. Rambo lanza una piedra al helicóptero lo que provoca que el piloto pierda durante un momento el control, el policía se cae desde una gran altura y muere. John le coge el rifle y un *walkie talkie*. Rambo usará el rifle para hacer frente a los policías en el momento en que éstos disparan a un espantapájaros pensando que es Rambo. En este caso, el arma es usado por dos personajes: el ayudante del sheriff y por Rambo.



-391-

Momento en el que uno de los ayudantes del sheriff intenta disparar a Rambo con un rifle de precisión. El sheriff lo detiene porque puede herir a alguien.

El *walkie talkie*: Rambo roba a un policía un *walkie talkie*. Gracias al objeto mencionado, el coronel Trautman consigue contactar con él y, gracias a este contacto, los antagonistas saben dónde está Rambo.



-392-



-393-



-394-



La imagen en la que se ve al protagonista corresponde al momento en que éste acaba de matar al ayudante del sheriff, en defensa propia. Rambo consigue hacerse con el rifle de precisión y con unos *walkie talkies*. La imagen en la que no está Rambo es el momento en el que usa el rifle de precisión contra los policías que quieren meterlo en la cárcel. No mata a nadie, solo los hiere. La imagen en la que sale el coronel Trautman coincide con el momento en el que éste contacta con Rambo por radio, gracias a que anteriormente éste había conseguido hacerse con unos *walkie talkies*. La anticipación hace posible el primer punto de no retorno.

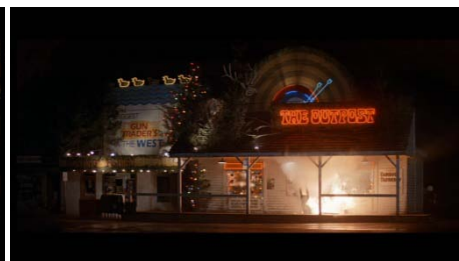
La pólvora: En el tercer acto, John entra en una armería donde busca desesperadamente algo que en ese momento desconoce el espectador: pólvora. La usará posteriormente para hacer explotar la armería. Esta anticipación se implanta y se soluciona en la misma escena.



-395-



-396-



-397-

La primera imagen muestra a Rambo buscando algo dentro de la armería del pueblo. El espectador no sabe qué es exactamente. La segunda imagen muestra el momento en el que Rambo ha encontrado la pólvora en la armería y empieza a esparcirla por la tienda. La imagen en la que se ve la explosión corresponde al momento en el cual el protagonista dispara en el interior de la armería y hace explotar la tienda con la pólvora.

#### 4.3.1.4.2 Anticipaciones de personaje

El coronel Trautman: Gracias a él contactan con Rambo. También, gracias al mismo personaje, el protagonista evoluciona y deja las armas. Gracias a Trautman finaliza el conflicto desarrollado a lo largo de la película.



-398-



-399-

La imagen en la que se ve al Coronel Trautman, corresponde al momento en el que Rambo informa al sheriff de que el coronel es la única persona en quien confía. La imagen en que se ve al protagonista con el coronel corresponde al momento en el que Rambo deja las armas y se rinde.

El soldado del camión: Durante el segundo punto de no retorno, Rambo se hace con un camión y echa fuera al soldado que lo conduce. Este soldado es quien dice al sheriff hacia dónde se dirige Rambo.



-400-



-401-

La imagen en la que se ve al protagonista hablando con el conductor, muestra el momento en el que aparece el personaje y Rambo decide tirarlo del camión. La imagen en la que se ve solo al soldado corresponde al momento en el que lo encuentra un coche de policía y él les informa del paradero de Rambo.

#### 4.3.1.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Llama inmediatamente a Orbil, que venga inmediatamente con algunos de sus perros, que traiga los doberman...”, “Va a llover y eso nos lo pondrá más difícil”, “Lester, dile a Paul que traiga el helicóptero, si te ponen alguna pega diles que les acusaré de obstrucción a la autoridad”: Son frases del sheriff y anticipaciones para advertir que vienen los perros, que de un momento a otro se pondrá a llover y que llega el helicóptero. Los perros atacarán a Rambo pero éste los matará. La lluvia comienza a caer cuando están buscando a Rambo. El helicóptero es desde donde intentan matar a John con el rifle de precisión.



-402-



-403-



-404-



-405-

Las dos imágenes pertenecen al momento en el que el sheriff pide a uno de sus ayudantes que contacte con un vecino del pueblo para que traiga sus perros. Pide una raza específica porque pronto lloverá. Las dos imágenes de abajo pertenecen al momento en el que comienza a llover y cuando están a punto de usar los perros para cazar a Rambo.

“¿Qué hay detrás del camión?” pregunta Rambo al soldado que conduce el camión, a lo que responde éste: “N 40”. Estas armas las usará Rambo para hacer frente

al sheriff y destruir distintas zonas del pueblo, como la comisaría, o contra los cables de la luz para hacer que se produzca un apagón.



-406-

-407-

La primera imagen corresponde al momento en el cual el protagonista pregunta al conductor qué lleva en la parte trasera del camión -son M16-. Rambo usa las M16 durante el tercer acto, dispara a la comisaría, a la tienda de armas e incluso a los generadores de electricidad, para que no haya luz en el pueblo, como se puede ver en la imagen en la que el protagonista tiene un arma en la mano.

“Sólo yo tengo alguna posibilidad de detenerlo”, dice Trautman al sheriff. El que consigue que Rambo deje las armas es el coronel. Se junta esta anticipación de diálogo con el personaje de Trautman, lo que hace posible que Rambo deje las armas y se rinda.



-408-

-409-

La imagen en la que se ve a Trautman corresponde al momento en el que le informa al sheriff de que es el único que puede parar a Rambo. La imagen en la que se ven los dos amigos, muestra el momento en el que el coronel ha conseguido que Rambo se rinda y se entregue a la policía.

#### **4.3.1.4.4 Anticipaciones en el título**

El título en castellano tiene más sentido que el título original. En nuestro idioma, la película se llama *Acorralado* y en inglés *First Blood*. En el caso del título en castellano sirve para anticipar la situación en la que vive el personaje, ya que se ve acorralado en distintos lugares a lo largo de la película: en la comisaría, en el bosque, en la mina y finalmente en la oficina del sheriff.

### **4.3.2 RAMBO: ACORRALADO PARTE II**

#### **4.3.2.1 Introducción**

La secuela de *Acorralado* se estrenó tres años más tarde que la primera entrega, en el año 1985. Al igual que infinidad de películas en cuanto hacen mucho dinero de taquilla, se buscó hacer distintas secuelas. La película fue la segunda más taquillera en Estados Unidos en el año de su estreno. El primer lugar lo tuvo *Regreso al futuro*.

La película fue dirigida por George Pan Cosmatos y escrita por Silvestre Stallone y James Cameron. Éste último siempre ha afirmado que quería darle un toque menos patriótico a la película y que en realidad solo hizo el borrador del guión ya que se encontraba ocupado escribiendo *Aliens*, *el regreso*, *Terminator* y *Abyss*.

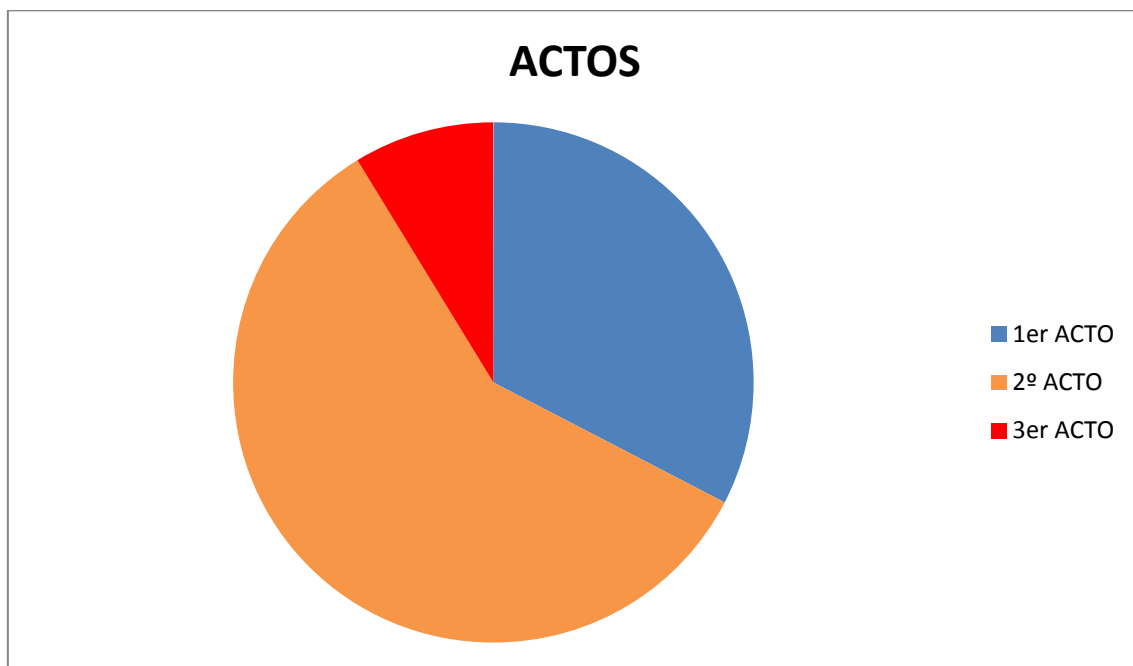
Bajo nuestro punto de vista, fueron perdiendo calidad a media que Stallone se fue involucrando más en el proyecto. Además, se puede ver perfectamente que a medida que seguía la franquicia Rambo, los guiones tenían prácticamente el mismo esqueleto y eran muy parecidos pero con distintas situaciones, como es el caso de la tercera y cuarta entrega.

##### **4.3.2.1.1 Sinopsis**

Rambo es excarcelado y enviado de vuelta a Vietnam con una nueva misión: averiguar el paradero de unos soldados norteamericanos desaparecidos. Tras saltar en paracaídas en la jungla portando únicamente un cuchillo y un arco con flechas, se le dice que no ataque al enemigo y que sólo haga fotografías de reconocimiento. Pero el plan no saldrá como estaba previsto...

#### 4.3.2.2 LOS ACTOS

La estructura de la historia se puede dividir en tres actos independientes: El primero, como planteamiento, desde el inicio hasta la llegada al campamento, que es cuando Rambo decide saltarse las órdenes de Murdock. El segundo acto y desarrollo de la historia, desde la desorden de Rambo hasta que éste es descubierto por el helicóptero de los soviéticos. El tercer acto y desenlace, desde que es descubierto hasta el final.



#### 4.3.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.3.2.3.1 El detonante

En el caso de *Rambo: acorralado II*, el detonante tiene lugar a lo largo de los diecinueve minutos iniciales de la película. Prácticamente desde el comienzo (minuto 1 de la película), es una llamada a la aventura, en este caso es una misión: el amigo de Rambo, el coronel Trautman, le dice que si ayuda al gobierno a rescatar unos prisioneros de guerra en Vietnam, lo más probable es que el presidente de Estados Unidos le conceda el perdón y le libere de la cárcel donde está encerrado y donde le obligan a trabajos forzados. Aceptada la misión, Rambo y Trautman llegan a Tailandia, donde hay un pequeño campamento militar y desde donde comenzará a realizarse la operación militar. Allí contactan con Murdock, el encargado de dirigir la misión. En este momento le dicen a Rambo que debe ir a Vietnam, sólo tiene que hacer fotos y

demostrar que hay prisioneros, sin atacar al enemigo y, en el caso de que haya, se encargarán de ellos Trautman y su equipo.

Rambo se da cuenta de que Trautman no es de fiar porque dice que estuvo destinado en Vietnam, pero él sabe que eso no es verdad.

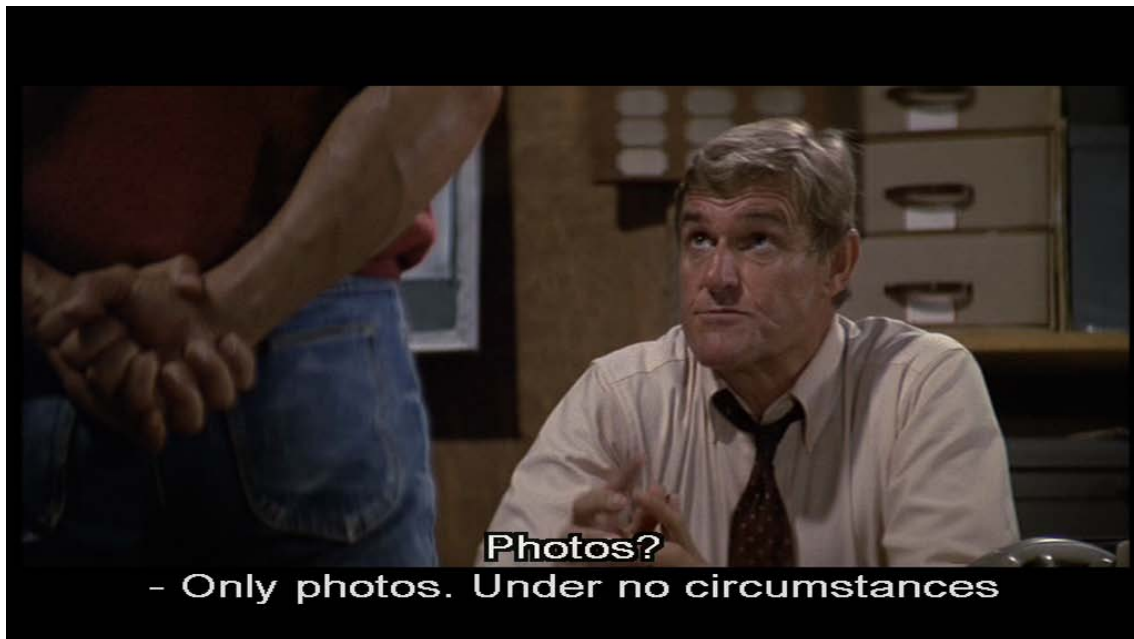
Rambo hace el equipaje y se sube al avión. Al saltar, se engancha en el cable y tiene que deshacerse del equipo: solo se queda con su cuchillo y el arco. Consigue abrir el paracaídas y salta.

Como Murdock no sabe que Rambo sigue vivo ni su paradero, le comenta a Trautman que abortará la misión si no sabe nada de él en treinta y seis horas, que es el tiempo que tenía para realizar la misión. Este nudo de acción da lugar al detonante de una de las subtramas.

Rambo llega a la zona donde tenía que contactar con una persona que resulta ser una mujer. Este nudo de acción sirve como detonante de la historia secundaria.

Por lo tanto, el detonante se desarrolla a lo largo de diecinueve minutos de película y se puede decir que es de diálogo, ya sea el encargo de la misión, que no actúe como soldado y se limite a hacer las fotos, la mentira de Murdock o cuando éste le da tiempo límite a Rambo para actuar. Se muestra todo mediante el diálogo. Pero me gustaría recalcar que también hay algún nudo de acción, como el momento en el que Rambo se queda enganchado en el avión y tiene que deshacerse del equipo o cuando está a punto de atacar a su contacto.

Me gustaría añadir que el detonante de esta película engancha muy bien al espectador desde el comienzo porque va directo a lo que le interesa: la acción. Además, a lo largo de estos minutos se muestran los tres detonantes mencionados anteriormente.



-410-

La imagen corresponde a la parte del detonante en la que Murdock le dice a Rambo en qué consiste la misión.

#### 4.3.2.3.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno tiene lugar en el minuto 22:00 y es una ejemplo claro de que las tramas, tanto secundarias como principales, se escriben o editan para que tenga mayor fuerza.

En el caso de *Rambo: acorralado II*, el primer punto de no retorno comienza con el nudo dramático, cuando comienza una amistad entre el protagonista y su contacto. Tras esta escena, viene el primer punto de no retorno de otra subtrama que tiene lugar en la base donde se organiza la misión: Trautman habla con Murdock y le convence para que al amanecer salga el equipo de rescate.

Finalizadas estas escenas, el primer punto de no retorno de la trama principal se desarrolla cuando Rambo y Co (el contacto femenino en Vietnam) llegan al campamento y Rambo decide actuar desobedeciendo las órdenes de Murdock. Consigue rescatar a un prisionero y huyen los tres. El primer punto de no retorno llega con varios obstáculos muy fuertes: los vietnamitas descubren que se han llevado a un prisionero y la traición de los piratas que les llevan por el río. Los protagonistas consiguen deshacerse de los piratas y los vietnamitas que venían en otra barca gracias a. Tras estos nudos dramáticos tienen lugar dos acontecimientos importantes:



separación de Rambo y Co, el prisionero y Rambo son localizados por los vietnamitas y la llegada de Trautman en helicóptero. El contratiempo se produce cuando, bajo las órdenes de Trautman, les dicen que tienen que suspender la misión y volver a la base. Rambo se queda solo en Vietnam y es capturado por los enemigos. Cuando un nudo dramático es un obstáculo tan fuerte, como en este caso, siempre se produce tras el primer punto de no retorno.

El primer punto de no retorno dura desde el minuto 20:14 hasta el minuto 29:03.



-411-

La imagen corresponde al primer punto de no retorno, justo en el momento en el que Rambo decide no hacer caso a las órdenes de Murdock.

#### **4.3.2.3.3 El punto Intermedio**

El punto intermedio se produce coincidiendo con la muerte de Co, lo que da lugar al asesinato de distintas tropas vietnamitas en manos de Rambo, lo que, sin duda alguna, puede recordar a la primera parte de la saga, cuando Rambo se esconde en el bosque y comienza a matar a los policías que le persiguen. Tras estas peleas en la selva de Vietnam hay una persecución contra Rambo que dará lugar al segundo punto de no retorno. Sin embargo el punto intermedio de la subtrama entre la base y Murdock tiene lugar antes, cuando Rambo amenaza a Murdock por radio, en el minuto 56:2 y continúa hasta el minuto 58:27.

#### 4.3.2.3.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:09:22 y la hora 01:21:15. También se puede considerar una sucesión de nudos de acción, cuando Rambo se ha deshecho de los militares vietnamitas y de pronto aparece en un avión con uno de los soldados soviéticos que le torturó anteriormente, tras ser capturado. Al ver a Rambo le lanza una bomba. El protagonista consigue evitar la explosión metiéndose en un río pequeño que hay cerca, ya que la escena tiene lugar en una catarata. El helicóptero lleva un soldado en la parte trasera que empieza a disparar al agua para intentar dar alcance al protagonista. Rambo consigue subirse al avión tirando al río al que intentó matarle. El piloto hace ascender el helicóptero y comienza una pelea, pero John lo tira y se hace con los mandos del vehículo volador.

El siguiente nudo de acción se produce cuando Rambo ataca el campamento con el helicóptero, salva a los prisioneros y se va. En ese momento aparece el teniente coronel Pudovsky, quien estaba al mando en el campo de prisioneros y había ordenado torturar a Rambo. La llegada de este personaje supone un contratiempo en la huida porque llega volando en un helicóptero mucho más grande que el de Rambo y mejor armado. Gracias al armamento de este helicóptero, un misil da contra el del protagonista y sufre una avería. Rambo consigue despistar al enemigo y aterrizar. El enemigo se acerca y Rambo dispara con un bazooka. El proyectil hace explotar el vehículo y al antagonista.

Analizando el segundo punto de no retorno de las subtramas, vienen los siguientes nudos de acción. La historia secundaria con Co tiene lugar cuando Rambo es capturado y ella va a ayudarlo a huir. Pero realmente tiene lugar mucho antes, en el minuto 50 de película aproximadamente y el segundo punto de no retorno con la subtrama en la base se produce cuando Trautman queda bajo arresto en la base de Tailandia.

El segundo punto de no retorno, en este caso, no es una cuenta atrás pero sí que es una huida con su respectiva persecución, un punto de no retorno muy típico en el cine de acción, como se vio anteriormente en películas como *Terminator* y *Terminator II, el día del juicio*.



-412-

Uno de los puntos del segundo punto de no retorno es el momento en el que Rambo consigue subirse al helicóptero de los antagonistas y hacerse con el mando del vehículo aéreo.

#### 4.3.2.3.5 Clímax

La película tiene tres clímax diferentes, dependiendo de las tramas:

La trama principal es el enfrentamiento entre los helicópteros, cuando Rambo dispara el proyectil del *bazooka* contra Pudovsky. Bajo mi punto de vista, se puede considerar un *deus ex machina* porque, a pesar de que en ningún momento se puede ver que en el helicóptero hay un *bazooka*, éste sirve para salvar al protagonista de una situación de riesgo. Este clímax tiene lugar entre la hora 01:17:13 y la hora 01:21:14.



-413-

La imagen corresponde al momento en el que Rambo ataca al helicóptero enemigo con un *bazooka*.

La trama con Co: el clímax se produce cuando parece que han conseguido llegar a un sitio seguro y John decide llevarla con él a Estados Unidos pero justo en ese momento, la matan. Este clímax está situado en el punto intermedio de la película.



-414-

Co muere por un disparo de un vietnamita durante el clímax de esta subtrama, que coincide con el punto intermedio.

La trama con la base: el clímax tiene lugar cuando Rambo llega a Tailandia, aterriza, coge la ametralladora del helicóptero, dispara contra el material electrónico y amenaza a Murdock, pero al final no lo mata, sino que le dice que haga todo lo posible para rescatar a los prisioneros de guerra que hay por todo Vietnam. Este último clímax tiene lugar entre la hora 01:24:35 y la hora 01:26:58.



-415-

Rambo no mata a Murdock pero le amenaza hacerlo si no encuentra al resto de los prisioneros de guerra. La imagen pertenece al clímax final y la amenaza mencionada.

#### **4.3.2.4 ANTICIPACIONES**

##### **4.3.2.4.1 Anticipaciones de objeto**

El equipo tecnológico que hay en la base de Tailandia: En un principio lo querían usar como medio de comunicación para ayudar a Rambo en su misión. Como desconocen el paradero de éste en Vietnam, no pueden usarlo. Pero sirve como anticipación para el clímax final de la película, cuando Rambo llega y destroza todo el equipo con la ametralladora que coge del helicóptero.





- 416 -



- 417 -

La primera imagen muestra el momento en el que el coronel Trautman habla del equipo que va a ayudar a Rambo durante su misión. La segunda imagen refleja el momento en que el Rambo acribilla todo el equipo con una ametralladora tras haber sobrevivido y haber llegado a la base norteamericana.

El cuchillo y los dos cuchillos pequeños: Se puede ver cómo Rambo coge los tres cuchillos como armas antes de despegar el helicóptero que le dejará en Vietnam. Los dos cuchillos pequeños los usa para matar a uno de los piratas que les han tendido la trampa en la balsa. Respecto al cuchillo normal, lo usa en distintas ocasiones: como arma arrojadiza, en el combate cuerpo a cuerpo e incluso los enemigos lo usan contra Rambo, cuando lo están torturando, poniéndolo al rojo vivo para quemarle la cara y después amenazar a unos de los prisioneros con dejarle tuerto.



- 418 -



- 419 -



- 420 -



- 421 -



- 422-

- 423-

Al igual que sucede con el cuchillo y las flechas, la anticipación de los cuchillos pequeños se implanta con un plano detalle, como se puede contemplar en la primera fotografía. La otra imagen corresponde a otro plano detalle donde se ven los cuchillos, en este caso es el momento en el que Rambo hará usos de ellos, cuando los piratas de la barca los traicionan. El ex boina verde consigue matar a uno de los piratas, quitarle el arma y matar con ella al resto de los enemigos.

La imagen de la izquierda muestra al protagonista cuando está disponiendo el equipo que usará a lo largo de la película para realizar la misión; entre las armas que lleva se encuentra un cuchillo. Las tres imágenes de la derecha muestran los diferentes usos que se da al arma blanca a lo largo de la película. La primera vez que se usa se puede ver en la primera imagen de la derecha: Rambo clava el cuchillo a un enemigo que está en la barca intentando ahogarlo con una cuerda. Las otras dos imágenes muestran el momento en el cual lo utilizan los antagonistas en una ocasión contra Rambo y en otra contra el prisionero.

El arco con flechas normales y puntas explosivas: En este caso las flechas las usa para matar a los vietnamitas de forma sigilosa y silenciosa y las que tienen punta explosiva las usa contra el ejército vietnamita, cuando le persiguen tras matar a Co. Las lanza contra vehículos y contra algún vietnamita.



- 424-



- 425-



- 426-



- 427-



- 428-

Las dos primeras imágenes muestran un plano detalle. En la primera se puede ver cómo Rambo mete las flechas en una bolsa; la segunda muestra las puntas de las flechas explosivas. El resto de las imágenes corresponden a diferentes momentos en los que se usa el arma. La imagen del centro refleja el momento en el que Rambo usa una flecha normal contra un soldado que está en el campo de prisioneros; lo mata con este tipo de flecha para no hacer ruido y así evitar la señal alarma. Las dos fotos inferiores corresponden a los momentos en los que usa las flechas con mira explosiva. Las usa contra vehículos y contra un soldado que intenta matarlo con una pistola.

El colgante de Co: Co tiene un colgante que, según ella, le trae suerte. Cuando muere ésta, Rambo se lo pone. En este caso, no se resuelve una situación pero sí que da mayor dramatismo a la escena.





- 429-



- 430-



- 431-

Las dos primeras imágenes muestran el momento en el que Rambo y Co hablan sobre el colgante que ésta lleva puesto. La escena corresponde al primer punto de no retorno de la subtrama amorosa que hay entre los dos. La tercera imagen corresponde al momento en el que Rambo se pone el colgante una vez que los antagonistas han matado a Co.

El *bazooka* que hay en la barca de los piratas que llevan a Rambo y Co río arriba tiene dos finalidades: la primera, para que Rambo lo use contra otra barca y se deshaga de ella. La segunda, para que sepa el público que la unión soviética está relacionada con Vietnam todavía. Cuando han capturado a Rambo y aparecen el teniente coronel Pudovsky y su mano derecha con uniformes militares, no es algo que coja por sorpresa al espectador.



- 432-



- 433-

La primera vez que se muestra el *bazooka* es cuando uno de los piratas se lo enseña a Rambo y Co mientras están en la lancha. Una vez que Rambo mata a los piratas que les han traicionado, lo usará contra una lancha cuyos ocupantes quieren matar a los protagonistas. La imagen de la derecha muestra el momento en el que Rambo usa el *bazooka*.

El helicóptero: El oficial soviético llega en un helicóptero. El helicóptero no solo servirá para transportar a los soviéticos sino para localizar a Rambo, cuando tiene lugar el segundo punto de no retorno. Pero también es usado por Rambo para rescatar a los prisioneros, enfrentarse a Pudovsky y para llegar a la base de Tailandia.



- 434-



- 435-

La imagen de la derecha muestra a Rambo atado y en el fango, pero al fondo se puede ver que hay un helicóptero. En un principio lo usan los antagonistas, pero también lo utilizará Rambo para volver a la base de donde salió al principio de la película. La imagen de la izquierda muestra el momento en el que Rambo llega a la base de Tailandia.

El micrófono con el que contacta Rambo desde el campo de prisioneros con la base: En un principio lo usa para amenazar a Murdock, pero después lo usará como arma para golpear al mano derecha del teniente coronel Pudovsky.



- 436-



- 437-

En un principio los soviéticos obligan a Rambo a contactar con la base militar de Tailandia. Cuando termina de hablar con Murdock, Rambo aprovecha el micrófono para golpear a uno de los soldados que le han torturado. El implante y el cumplimiento se pueden ver en las dos imágenes.

Máquina para torturar a Rambo: Los soviéticos usan contra Rambo una máquina que da corriente cuando lo torturan. Rambo habla con Murdock y golpea a uno de los soviéticos con el micrófono y, acto seguido, lo empuja contra la misma máquina y lo electrocuta.



- 438-



- 439-

La primera imagen muestra el momento en que los antagonistas están torturando a Rambo con la máquina que le electrocuta; la segunda es cuando Rambo empuja a un soviético para electrocutarlo.

Bidón de gasolina: En la persecución que tiene lugar tras el primer punto de no retorno, Rambo coge un bidón de gasolina que encuentra en un poblado vietnamita. El bidón lo usa cuando se esconde entre una especie de matorrales. Va vaciándolo a medida que va andando y, cuando los enemigos están cerca, lo enciende con unas cerillas, cerillas con las que no se ve a Rambo en ningún momento de la película.



- 440-



- 441-

La primera imagen muestra el momento de la película en el que Rambo está siendo perseguido por los vietnamitas mientras se dirige hacia un poblado. Ya en el poblado, encuentra un bidón de gasolina y una gallina, como se puede apreciar en la imagen. Rambo usará la gasolina como arma para poder hacer frente a los vietnamitas que le están persiguiendo. Rocía el camino por donde le están siguiendo y prende fuego. Los soldados vietnamitas caen en la trampa y mueren quemados.

La gallina: En el mismo poblado Rambo encuentra una gallina en el mismo poblado y la usa para despistar a los enemigos. La mata y con la sangre mancha una zona de los matorrales donde se esconde para que los enemigos se piensen que ha ido por ese sitio y que está herido.



- 442-



- 443-

En el mismo plano que se ve el bidón de gasolina se aprecia que también hay una gallina. Rambo mata a la gallina y usa su sangre para despistar al enemigo y hacerles creer que ha dejado un rastro en su huida.

La ametralladora del helicóptero: Se puede ver que el helicóptero que pilota Rambo tiene una ametralladora en la zona donde se sientan los tripulantes. Rambo la usa al llegar al poblado, la coge y dispara con ella a los soldados vietnamitas. También la usa para abrir el candado del lugar donde se encuentran los prisioneros. En el enfrentamiento con Pudovsky, la usará uno de los prisioneros para disparar contra el helicóptero enemigo y hacer frente a los soldados que van en el otro helicóptero, ya que éstos también les disparan con ametralladoras. Al final de la película volverá a coger la ametralladora y disparará contra los aparatos tecnológicos de los que disponía la base de Tailandia.



- 444-

- 445-

El mismo helicóptero en el que llegan los soviéticos al campo de prisioneros y que usa Rambo para huir de Vietnam, tiene incorporado en su lateral una ametralladora. Primero la usan los protagonistas para atacar el campo de prisioneros. Cuando Rambo llega en el helicóptero a la base norteamericana, cogerá la ametralladora y la usará para golpear a uno de los soldados y para acribillar el equipo tecnológico.

#### 4.3.2.4.2 Anticipaciones de diálogo

“Tendrás que rescatar a unos prisioneros”, le dice Trautman a Rambo al comienzo de la película. Esto sirve para saber que tarde o temprano Rambo se encontrará con los prisioneros y los ayudará, pese a que le dijo Trautman que no lo hiciera y que se ciñera a sacar fotos.



- 446-

- 447-

La imagen de la izquierda muestra a Trautman hablando con Rambo sobre los prisioneros de guerra que quedan en Vietnam. La foto de la derecha corresponde al momento en el que Rambo y Co descubren el campo de prisioneros con los norteamericanos dentro.

“Aceptado en la sección de fuerzas especiales, armas ligeras, prácticas de medicinas pilotos de helicópteros, idiomas...”: es una parte del informe de Rambo que



tiene Murdock. Esta es una anticipación perfecta para que el público sepa cómo es Rambo y que no le extrañe que sepa usar todo tipo de armas, pilotar un helicóptero o hablar con Co en vietnamita.



- 448-

- 449-

La imagen de la izquierda muestra a Rambo mientras Murdock le lee el informe que tienen sobre él. Entre otras cosas habla sobre sus habilidades, como pilotar helicópteros. La imagen de la derecha muestra el momento en el que Rambo conduce un helicóptero para poder volver a la base con los prisioneros.

“Estuve en el segundo batallón, tercero de marines en Kon Tum en el sesenta y seis”, afirma Murdock para que vea Rambo que también estuvo en Vietnam. Antes de subirse al avión Rambo habla con Trautman y le dice: “El segundo batallón estuvo en Kud Sank”. Rambo sabe que Murdock le ha mentido y que le puede traicionar en cualquier momento.



- 450-

- 451-

La primera imagen corresponde al momento en el que Murdock informa a Rambo de que estuvo destinado en Vietnam, al igual Rambo. En la foto se puede contemplar la información que le dice Murdock. A Rambo parece no interesarle y no estar atendiendo. La segunda imagen es cuando se muestra que, aunque pareciese que Rambo no estaba atendiendo a Murdock, no era así, sabía perfectamente de lo

que hablaba. Antes de salir para realizar la misión, Rambo da a entender que sabe que Murdock le está mintiendo y que no es de fiar.

“A tu llegada te dirigirás al campamento base de Transt y continuarás hasta el punto *Septiembre Hawk* para reunirte con nuestro contacto en tierra Co Baut”. Gracias a esta anticipación se sabrá que tarde o temprano contactará con este agente, lo que no se sabe es que será una mujer.



- 452-



- 453-

La primera imagen muestra el momento en que le dicen a Rambo que tiene que contactar con una persona al llegar a Vietnam. La fotografía de la derecha muestra quién es el contacto, Co, una mujer. En este caso, la anticipación de diálogo sirve para avisar la aparición de un personaje. Lo que no avisa es que se trata de un personaje femenino.

“¿Qué es prescindible?”, pregunta Co a Rambo, a lo que éste responde: “Prescindible es cuando estás invitado a una fiesta, no vas y nadie te echa de menos”. Cuando Co y Rambo se separan le dice Co: “Rambo tú no eres prescindible”. En este momento es cuando Co le demuestra a Rambo que le importa, usa esa palabra para hacerle ver que es alguien importante, palabra que aprendió de él.



- 454-



- 455-



- 456-



- 457-

Las tres primeras imágenes muestran el momento en el que Rambo empieza a hablar con Co y le explica el significado de la palabra “prescindible”. La última imagen es cuando Rambo y CO se separan y su forma de despedirse es usando la palabra que ha aprendido de *Rambo You not expendable*.

#### 4.3.2.4.3 Anticipaciones de acción

Cuando Rambo y Co llegan al campo de prisioneros, ven que entra una prostituta del pueblo y no la registran porque va a ver a uno de los soldados. Cuando Rambo es capturado, Co usa esa misma situación para poder entrar en el campamento sin levantar ningún tipo de sospechas. De esta forma se infiltra en el campamento y puede ayudar a Rambo a huir.



- 458-



- 459-

La primera imagen pertenece al momento en que Rambo y Co llegan al campo de prisioneros. Ven cómo entra una chica en una moto al campo de prisioneros, es una prostituta. Los soldados que hacen guardia no la registran. Co aprovechará esta acción para hacerse pasar por una prostituta y entrar de forma segura al campo de prisioneros. Co realiza esta acción para salvar a Rambo cuando éste ha sido capturado por los vietnamitas.



### **4.3.3 RAMBO III**

#### **4.3.3.1 Introducción**

Tres años más tarde del estreno de la segunda parte de la saga, llegó a las grandes pantallas la tercera y lo que parecía la última entrega de Rambo. Era el año 1988, y Stallone decidió darle un toque más actual a su personaje: en esta tercera parte la misión se realizaría en Afganistán, tierra de conflictos en los años donde tiene lugar la acción de la película.

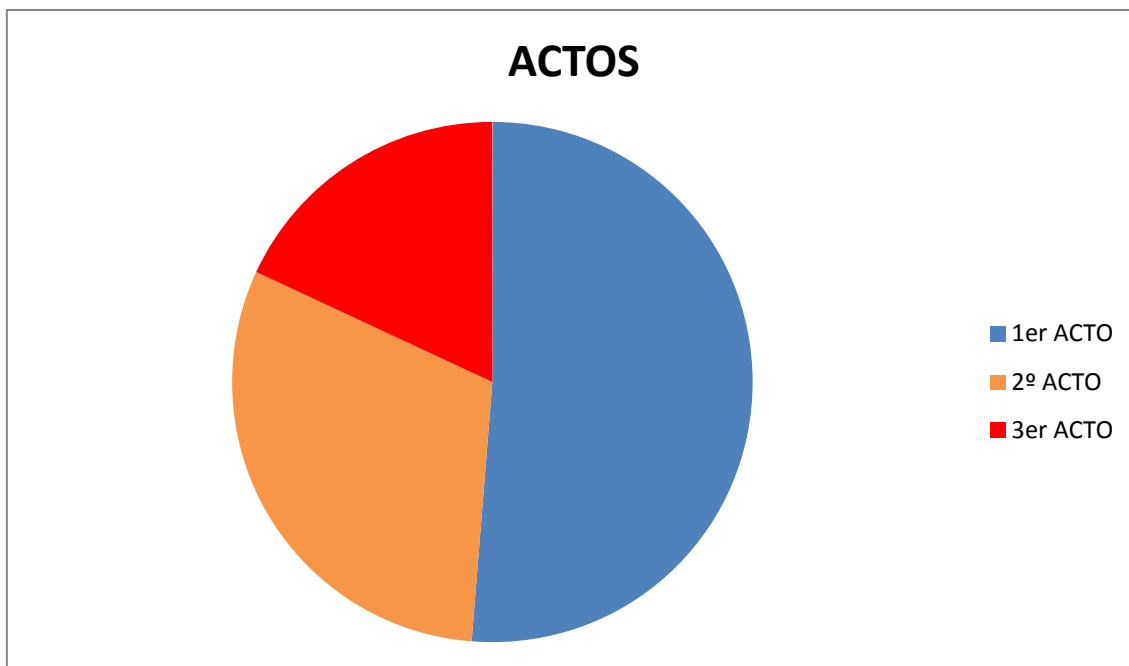
La película fue dirigida por Peter Macdonald y escrita por Sylvester Stallone y Sheldon Lettich. En este caso, no se consiguió una gran taquilla en Estados Unidos. La película costó unos sesenta y tres millones de dólares y recaudó en Estados Unidos cincuenta y tres millones de dólares. Curiosamente recaudó mucho más a nivel internacional, ya que fueron ciento treinta y cinco millones de dólares, haciendo un total de unos ciento ochenta y nueve millones de dólares. Tras esta floja recaudación parecía que la saga Rambo iba a tener su fin, pero años más tarde Stallone decidió seguir con ella.

##### **4.3.3.1.1 Sinopsis**

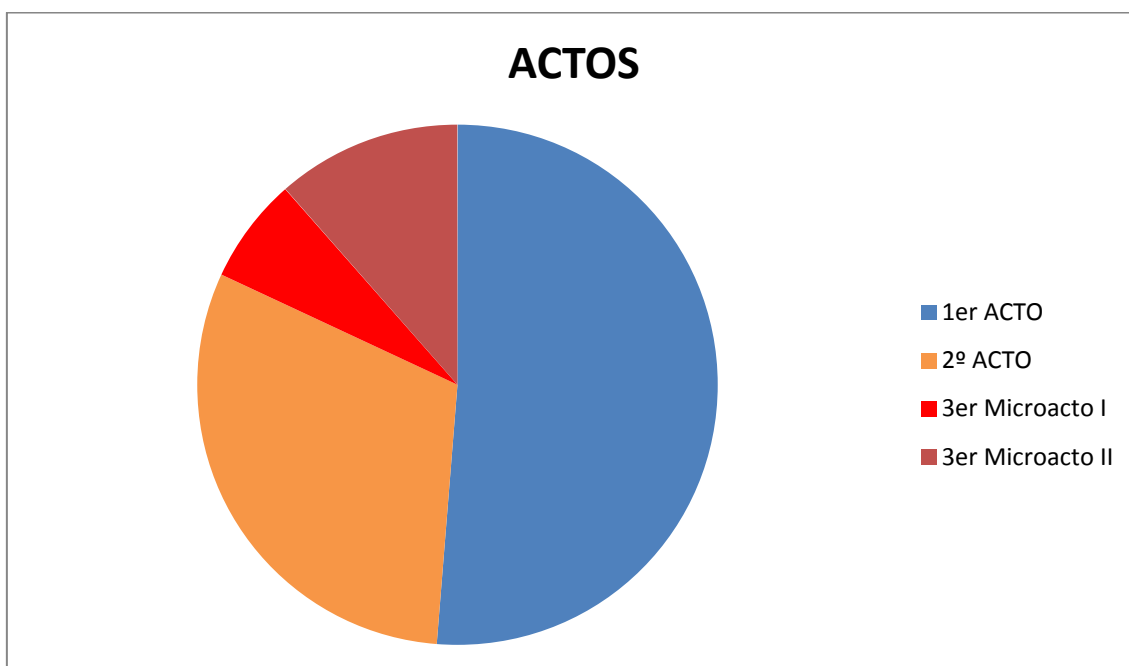
Cuando descubre que el coronel Trautman ha caído en manos soviéticas en Afganistán, Rambo regresa al servicio para intentar liberar a su amigo. Después de contactar con la resistencia afgana, entra en la zona sitiada por las tropas enemigas.

##### **4.3.3.2 LOS ACTOS**

La tercera entrega de *Rambo*, al igual que las dos anteriores, puede dividirse en tres actos independientes. El primero de ellos se desarrolla desde el inicio hasta el contacto con la resistencia afgana. El segundo acto, desde el contacto con la resistencia afgana hasta que Rambo y Trautman son localizados por los enemigos. El tercer y último acto, desde que los protagonistas son localizados hasta el final de la historia.



Si el falso final se considerase un microacto, habría una división del tercer acto en dos microactos.



#### **4.3.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.3.3.3.1 El detonante**

El detonante tiene lugar entre los minutos 09:19 y 18:12. Es una llamada a la aventura que en un principio rechaza, un detonante muy típico en la forja del héroe. El asesor militar de la embajada norteamericana y el coronel Trautman quieren que Rambo vaya a Afganistán, un país en guerra donde un comandante soviético ataca a la población civil. Quieren a Rambo para investigar la situación. El encargado de la misión es Trautman y quiere que Rambo le acompañe, pero éste se niega porque la vida que lleva le llena más que luchar en Afganistán.

Tras la negativa de Rambo, Trautman llega a Afganistán con su pelotón, pero la misión falla estrepitosamente porque los soviéticos interceptan al comando de Trautman en la frontera: ahora son prisioneros de guerra. El asesor militar de la embajada va a hablar con Rambo de la situación y éste, al ver que su amigo y coronel ha sido raptado, decide ir a salvarlo de las manos soviéticas.

Por lo tanto, el detonante de esta tercera entrega de Rambo es de diálogo, ya que se trata de una llamada a la aventura que hace que la vida de Rambo se desestabilice. Como se dijo anteriormente, en un principio rechaza la misión, pero es una acción lo que le hace ver que tiene que involucrarse: Trautman ha sido capturado.

El detonante de esta tercera parte es muy similar al de la segunda entrega, una llamada a la aventura, pero en la segunda lo acepta y en ésta lo rechaza. Al mismo tiempo es una acción lo que hace que tenga lugar el detonante. En este caso es cuando Trautman falla con su misión y en la segunda parte de la saga, cuando desconocen si Rambo sigue vivo o no después de la escena del avión.



- 460-

Imagen que pertenece al momento en el que el protagonista rechaza la llamada a la aventura: *My war is over.*

#### **4.3.3.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar entre los minutos 30:52 y 00:47:27, si se tiene en cuenta el refuerzo del giro dramático. El coronel Trautman se encuentra en un campo de prisioneros en Afganistán. Rambo contacta con la resistencia afgana y le las advierten de las dificultades del rescate: las torres de vigilancia, el campo de minas, los soldados. Así mismo le indican que puede escapar a través del alcantarillado. Los afganos dicen que le ayudarán siempre y cuando Trautman y Rambo, una vez libres, cuenten la situación que vive Afganistán. Rambo decide ir solo pero finalmente irá acompañado por un soldado y un niño. En un principio Rambo se niega a que vaya el niño pero éste les sigue sin que el protagonista lo sepa.

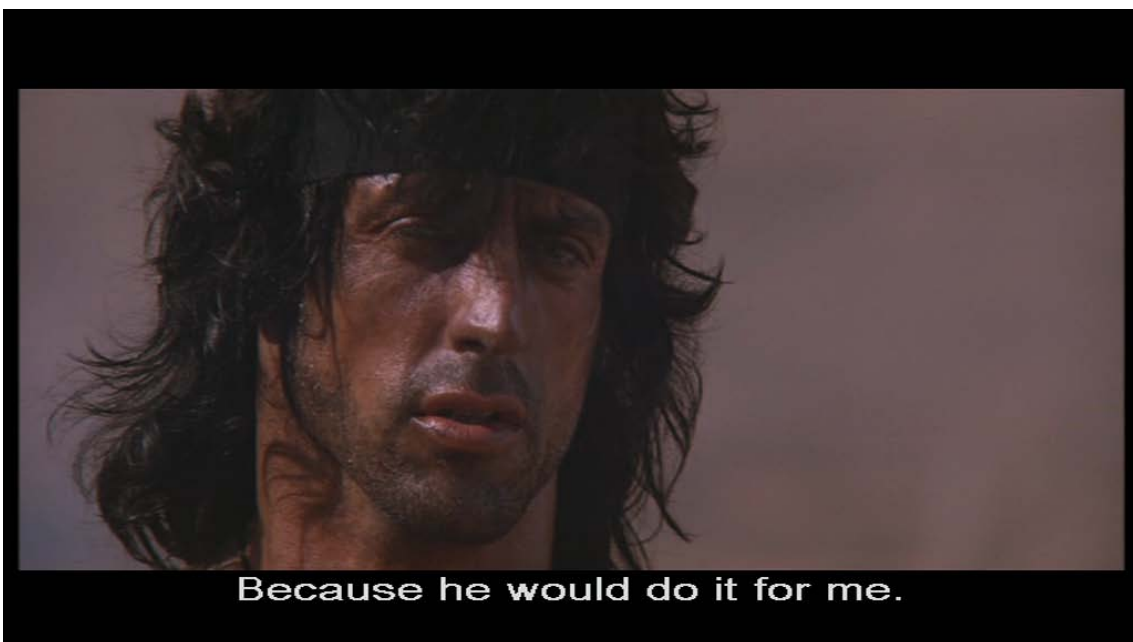
Una vez organizado el plan e iniciado el primer punto de no retorno, surge un fuerte contratiempo: El líder soviético y otro soldado llegan en dos helicópteros al pueblo donde se encuentra la resistencia soviética y son atacados. Tras este ataque se refuerza el primer punto de no retorno: la resistencia se va a la frontera y Rambo sigue con su objetivo de rescatar a su amigo Trautman. Esta decisión es una forma de reforzar el primer punto de giro y dar más fuerza a este punto de no retorno. Tras esta decisión llega al campo de prisioneros.



- 461-

El primer contratiempo de la historia es cuando la resistencia afgana es atacada por los antagonistas, en este caso antes de que acabe el primer punto de no retorno.

Al igual que el detonante de la tercera y segunda parte, el segundo punto de no retorno es muy parecido al de *Rambo: acorralado II*. Es la llegada a un lugar, Vietnam o Afganistán; el contacto con la resistencia en la segunda parte es Co y en *Rambo III* es la resistencia afgana. Además, en las dos películas hay una trama muy similar: el rescate de prisioneros en la segunda entrega y en la tercera, el rescate de Trautman. Igualmente, en ambas películas hay un momento similar: la llegada al campamento.



Because he would do it for me.

- 462-

Tras el contratiempo, se refuerza el primer punto de no retorno. John es fiel a su amigo el coronel y hará lo posible para rescatarlo.

#### **4.3.3.3.3 El punto intermedio**

Este giro dramático tiene lugar cuando Rambo encuentra al coronel Trautman prisionero pero no puede rescatarlo porque al impactar el cuchillo que lanza a uno de los centinelas, se dispara el arma que lleva éste. Con el ruido de la ráfaga de balas salta la alarma y Rambo tiene que huir sin el coronel a pesar de que consigue salir airoso de una emboscada que sufre por parte de los soldados soviéticos. El punto intermedio tiene lugar entre el minuto 55:59 y la hora 01:02:05. De nuevo nos encontramos con un fuerte contratiempo en la historia principal ya que Rambo encuentra a Trautman, pero tiene que huir con el niño y el contacto afgano tras ser localizado durante el intento de rescatar al coronel.



- 463 -

Una acción de Rambo hace que comience el punto intermedio. El protagonista mata a un antagonista y el arma de éste se dispara, lo que hace saltar la alarma.

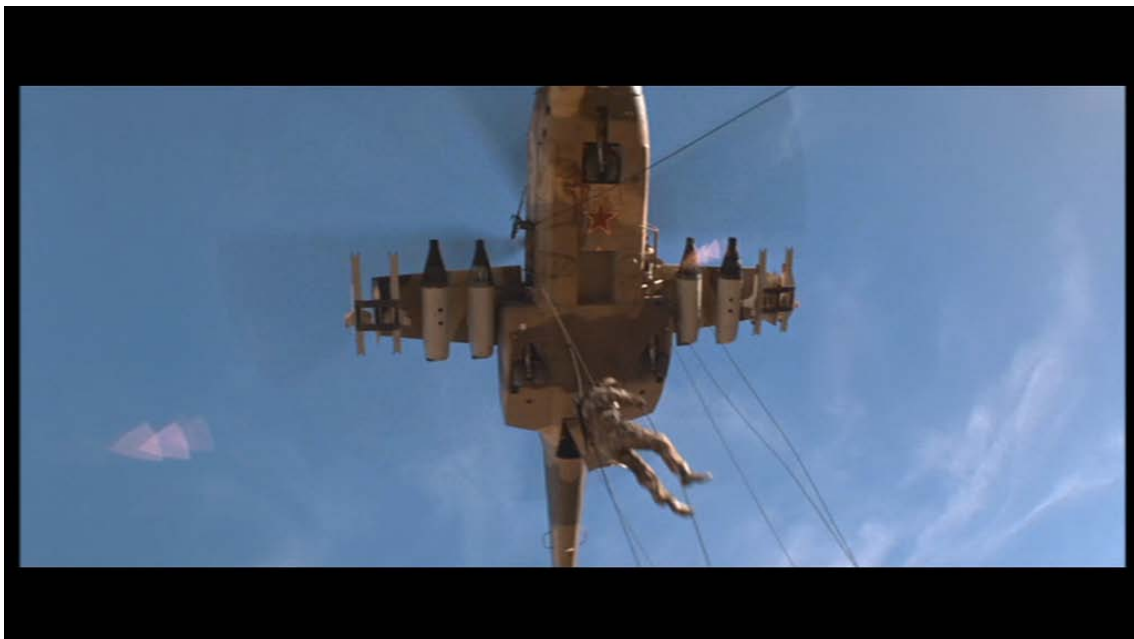
#### **4.3.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno de giro es una sucesión de nudos de acción que darán lugar a una persecución típica ya de esta saga y de otras tantas películas de acción. Comienza nuevamente con la llegada de Rambo, en esta ocasión solo, ya que sus dos aliados se han ido con el resto de la resistencia a la frontera, al campamento

militar donde está prisionero Trautman. Rambo consigue llegar a la sala de torturas donde está Trautman y lo salva. También salva al resto de los prisioneros. Consiguen hacerse con un helicóptero y llega el oficial soviético que está a cargo del campo de prisioneros, surgiendo un enfrentamiento entre los soviéticos y Rambo. Rambo consigue huir pero su helicóptero es alcanzado. Sufre un accidente pero consiguen sobrevivir tanto los protagonistas como los prisioneros. Los prisioneros y Rambo toman distintos caminos. Rambo va hacia la frontera y los prisioneros toman su camino independiente porque, según ellos, saben hacia dónde deben dirigirse. Rambo y Trautman son localizados.

De nuevo se pueden ver los nudos de acción similares a la segunda entrega: Rambo rescata a los prisioneros y huye en un helicóptero; en el caso de la segunda saga, el helicóptero sufre una avería pero en esta tercera, se estrellan. Además son localizados de la misma manera: por un helicóptero con mejor armamento que el de los protagonistas lo que, al igual que en la segunda, dará lugar a una sucesión de escenas de acción donde Rambo se enfrenta contra los enemigos, en este caso ayudado por Trautman.

Los nudos de acción del segundo punto de no retorno tienen lugar entre la hora 01:06:20 y la hora 01:15:34.



Uno de los nudos de acción de este punto de no retorno es cuando los antagonistas localizan a Rambo y al coronel Trautman

#### 4.3.3.3.5 El clímax

Se podría decir que se pueden encontrar distintos clímax en esta tercera parte de Rambo, y uno de ellos incluso considerarse un anticlímax.

El primero de ellos es el enfrentamiento de Rambo con el torturador del oficial que está a cargo del campo de prisioneros. Tiene lugar tras matar a varios soldados que bajaron del helicóptero. Rambo y Trautman se esconden en una especie de cueva y allí tiene lugar el enfrentamiento con los soldados soviéticos. El mano derecha del oficial parece que muere, pero al salir de la cueva, Rambo y él se encuentran y comienzan a pelearse. Pese a que es más fuerte el antagonista, el protagonista consigue atarle una cuerda a la cabeza, quitarle la anilla a una granada que tiene el enemigo y darle una patada que le hará caer al interior la cueva, la cual explota. Una vez muerto el enemigo, Rambo se reúne con Trautman y, cuando parece que todo ha terminado, aparece el oficial soviético con más tropas en su helicóptero. Por lo tanto, la anterior pelea se puede considerar un falso final, ya que ambos protagonistas piensan que todo ha terminado pero realmente lo peor está por venir: el enfrentamiento con el líder soviético y sus tropas. Podrán hacer frente a ellas gracias a la aparición de la resistencia afgana que los ayuda. El primer clímax tiene lugar entre la hora 01:19:13 y la hora 01:21:25.





Momento en el que Rambo está a punto de matar al mano derecha del oficial soviético.

El segundo clímax a destacar se desarrolla entre Rambo y el oficial soviético. El enfrentamiento tiene lugar cuando Rambo consigue hacerse con un tanque y se dispone a estrellarlo contra el helicóptero del enemigo. Ambos vehículos se dirigen uno contra al otro hasta que chocan. El helicóptero explota y Rambo sobrevive. Este clímax se desarrolla entre la hora 01:27:41 y la hora 01:29:50.



- 466 -

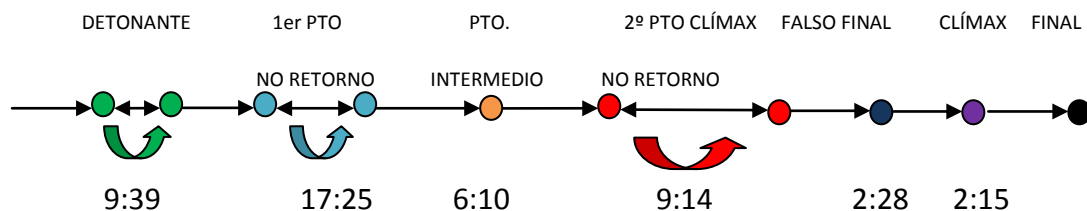
La imagen muestra el momento final del clímax existente entre Rambo y el oficial soviético.

El último clímax tiene lugar cuando Rambo se despide del niño que le acompañó a rescatar al coronel Trautman. Rambo le da su amuleto de la suerte, que a su vez le dio Co en la segunda parte. De esta manera se ve cómo Rambo, en un principio, decide dejar ya el combate de una vez por todos y es consciente de que se olvidará de todo lo sucedido. Este clímax final tiene lugar entre la hora 01:30:24 y la hora 01:31:12



- 467-

Rambo se despiden del niño afgano durante el clímax final de la película.



#### 4.3.3.4 ANTICIPACIONES

##### 4.3.3.4.1 Anticipaciones de objeto

El cuchillo: Un clásico en esta saga. Se podría considerar una anticipación entre sagas. En este caso, aparte de para matar a los enemigos, Rambo lo utiliza para entrar por la zona de minas que hay en el campo de prisioneros. Lo va clavando en el suelo y al detectar con él alguna mina, la levanta y la aparta. Gracias al cuchillo puede pasar al campo de prisioneros por la zona de minas, donde la guardia es más floja.



- 468-

- 469-



- 470-



- 471-

La imagen con el diálogo refleja el momento en el que se habla del cuchillo. Realmente el espectador ya sabe de su existencia porque Rambo lo tiene colgado a la cintura; el espectador que tenga conocimiento de la saga Rambo, esperará a que éste lo use de un momento a otro. Las tres imágenes de la derecha muestran los momentos en los que Rambo lo utiliza: la primera vez, para buscar las minas que hay cerca del campo de prisioneros; la segunda, cuando se lo lanza a uno de los torturadores y falla; la tercera, es un plano detalle de cuando intenta usarlo contra el hombre de confianza del oficial soviético, pero éste golpea a Rambo y se le cae el cuchillo.

El arco: Al igual que en la segunda entrega, el protagonista lo usa para matar de forma sigilosa a los enemigos. En este caso, la anticipación también se puede considerar entre sagas, pero nos gustaría decir que está mal implantada, a diferencia de la anticipación del cuchillo. En este caso, cuando va por segunda vez a buscar a Trautman, se ve que lo tiene en la espalda. A lo largo de la película nunca se ha visto ni el arco ni la funda donde lo guarda. Sin embargo el cuchillo se ve a lo largo de la película, incluso Rambo habla con el niño soldado de él.



- 472-



- 473-

La imagen en la que se ve al protagonista, pertenece al momento en el que Rambo va a rescatar al coronel Trautman. En esta ocasión va solo. En su espalda puede verse que lleva la funda de su arco. La imagen en la que se le ve usando el arco

corresponde al momento en que lanza la flecha con punta explosiva contra uno de los helicópteros soviéticos.

Las bombas y las bengalas: Un soldado afgano con el que Rambo contacta antes que con la resistencia, entrega al protagonista unas bombas con detonadores con cuenta atrás. Rambo las usará cuando es localizado por los soviéticos, en el momento en que está a punto de rescatar a Trautman. En la misma escena en la que a Rambo le dan los explosivos, le entregan también unas bengalas, las cuales usará cuando está huyendo por el sistema de alcantarillado, durante el conflicto del punto intermedio y en las cuevas donde se esconden de los soviéticos.



- 474-



- 475-



- 476-



- 477-

Las imágenes con diálogo muestran un plano detalle del momento en que le dan a Rambo parte del armamento. Pueden verse detonadores, bombas, y los *glow sticks*. Así mismo, se aprecia el momento en que Rambo explica a su contacto afgano qué son los *glow stick*. Las imágenes sin diálogo corresponden al momento en que el protagonista usa el armamento.

El helicóptero: El oficial soviético que captura a Trautman, lo localiza gracias a su helicóptero. El antagonista lo usa para buscar a Rambo y en el clímax final chocará

con el tanque que conduce el protagonista. Además hay más helicópteros en el campo de prisioneros que usará John para huir.



- 478-



- 479-

La primera imagen pertenece al momento en el que el oficial soviético captura al pelotón que lideraba el coronel Trautman; la segunda imagen refleja uno de los momentos en que el que el antagonista usa el vehículo volador, en este caso, durante el ataque a la resistencia afgana.

Los tanques: Cuando Rambo llega al campamento, se puede ver también la llegada de unos tanques. En un principio, los usa para engancharse a ellos y colocarse entre las cadenas, en la parte inferior del vehículo, para no ser visto. En la batalla final aparecen tanques para luchar contra Rambo, Trautman y la resistencia. En este caso Rambo los usará para hacer frente al antagonista.



- 480-



- 481-

En el campo de prisioneros hay un tanque que usa Rambo para esconderse y que no puedan verle. Rambo usará uno de los tanques soviéticos en uno de los clímax de la película para poder combatir al oficial soviético.

El lanzallamas: Cuando están torturando a Trautman, se puede ver que uno de los torturadores tiene un lanzallamas que parece que usará contra los prisioneros. Cuando llega Rambo, lo utiliza éste para hacer frente a los enemigos.



- 482-



- 483-

La segunda vez que va Rambo a rescatar a Trautman, el ex boina verde observa que los enemigos quieren usar un lanzallamas contra el coronel. Cuando entra en el cuarto de torturas usará el lanzallamas contra uno de los torturadores.

Las cuerdas: Los enemigos de Rambo usan unas cuerdas para bajar a la cueva donde están escondidos los protagonistas. Tras acabar con ellos, Rambo las usará para ahogar a un torturador del oficial soviético y así tener cierta ventaja en la pelea.



- 484-



- 485-

La imagen más oscura corresponde al momento en el que uno de los antagonistas usa una cuerda para entrar en la cueva y buscar a los dos protagonistas. La imagen de la izquierda es un plano general donde se puede observar que Rambo ha atado a su enemigo la cuerda al cuello.

La granada: Las granadas que tiene colgadas el hombre de confianza del oficial soviético, son usadas por Rambo tras haberle atado la cuerda al cuello. El enemigo del protagonista lo usa en el momento en que le está estrujando. Rambo consigue quitarle una anilla, el enemigo le suelta para intentar quitársela pero Rambo le golpea y se cae al interior de la cueva. La granada explota produciendo su muerte.





- 486-



- 487-

Cuando comienza la pelea entre Rambo y el hombre de confianza del oficial soviético se puede ver que éste tiene varias granadas colgadas en la parte delantera de su cuerpo. Rambo usará esta arma explosiva para matar al antagonista. La otra imagen muestra el momento en el que el protagonista tira de la anilla de la granada.

#### 4.3.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El niño soldado: Lo conoce Rambo cuando contacta con la resistencia afgana. Al principio le advierte que no debe seguirle, pero el niño no obedece. Gracias al niño, Rambo localiza a un enemigo cuando está a punto de rescatar a Trautman por primera vez.



- 488-



- 489-

La primera imagen muestra uno de los momentos en los que se ve al niño afgano entre los miembros de la resistencia. La imagen más oscura corresponde al momento en que Rambo descubre que el niño le ha seguido y, gracias a que se da la vuelta, puede ver que hay un antagonista bajando las escaleras.

La resistencia: Gracias a la resistencia afgana, Rambo consigue ganar a los antagonistas. Si no existiera este contacto, Rambo no podría ganar la batalla final. Como se comentó en las anticipaciones de diálogo, la resistencia juega un papel importantísimo en el tercer acto.

#### 4.3.3.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Hay minas por todas partes”, dice el primer afgano que conoce Rambo. La resistencia afgana también le advierte de la presencia de minas en el campo de prisioneros. Cuando Rambo llega al campo de prisioneros entra por el campo de minas pudiendo observarse la localización de algunas de ellas.



- 490-

- 491-

Como se puede ver en la primera imagen, el contacto afgano informa a Rambo de que hay minas por todos lados. La otra imagen corresponde al momento en el que Rambo localiza una de las minas en el campo de prisioneros.

“La alcantarilla está en el exterior”. Informan a Rambo de que hay un sistema de alcantarillado en el campo de prisioneros. Rambo usa las alcantarillas para huir cuando es localizado por los soviéticos en el campo de prisioneros.



- 492-

- 493-



- 494-



Las imágenes que contienen diálogos pertenecen al momento en el que la resistencia afgana habla sobre el campo de prisioneros, entre otras cosas, acerca de la existencia de una alcantarilla. Los tres protagonistas que van a buscar al coronel Trautman usan la alcantarilla para huir.

“Si hay que salvar a ese hombre para que después hable sobre lo sucedido aquí le ayudaremos, deje que lo hablemos”: Es lo que le dice uno de los miembros de la resistencia a Rambo. Al final de la película son los que ayudan al protagonista a hacer frente a los enemigos.



- 495-



- 496-



- 497-



- 498-

El líder de la resistencia afgana habla con Rambo en la misma escena en que le describe cómo es el campo de prisioneros. En este caso, dice que le ayudarán con la condición de que, una vez acabado todo, se hable sobre el conflicto de Afganistán. La imagen que no tiene diálogo coincide con la llegada de la resistencia afgana. Gracias a ellos, Rambo puede enfrentarse con algo de ventaja a los soviéticos en el tercer acto.

#### 4.3.3.4 Anticipaciones de acción

En el primer acto se puede ver a Rambo cabalgando a caballo, primero para llegar al pueblo donde está la resistencia y después, para practicar el deporte típico del

lugar. Esta acción sirve para hacer ver que Rambo sabe montar. Cuando la resistencia va a ayudar a Rambo, el protagonista coge un caballo para luchar.



- 499-



- 500-

Durante el primer acto se puede ver en numerosas ocasiones al protagonista montando muy bien a caballo. Durante la batalla final usará uno de los caballos de la resistencia afgana para moverse más rápido y para poder atacar con los cócteles *molotov* donde mejor le convenga.

#### 4.3.3.4.5 Anticipaciones entre sagas

El cuchillo y el arco son anticipaciones entre sagas porque ya se aprecia en las anteriores películas que Rambo sabe usarlos. El espectador estará esperando porque sabe que los usará en algún momento de la película. Estas dos anticipaciones fueron analizadas en la parte correspondiente a las anticipaciones de objeto.

La cicatriz que tiene Rambo: Se la hicieron en la segunda parte de la saga con su cuchillo, cuando está siendo torturado. En esta tercera parte la sigue teniendo.



- 501-



- 502-

El protagonista sigue teniendo la misma cicatriz producida a raíz de una de las torturas sufridas en la segunda entrega.

El colgante de Co: Rambo lo coge cuando matan a Co en la segunda parte. En esta película, el niño soldado le pregunta para qué es y él responde que le da suerte.

El niño se lo pide pero él no se lo da, por todo lo que significa. Al final de la película se lo regala al niño.



-503-



-504-



-505-

La primera imagen muestra la primera vez que Rambo se pone el colgante de Co, en la segunda parte de la saga. La imagen con el diálogo muestra el momento en el que el niño le pregunta por el colgante. En la segunda imagen se ve que Rambo ya no lo tiene.

#### **4.3.4.4 JOHN RAMBO: RAMBO IV**

##### **4.3.4.1 Introducción**

*John Rambo: Rambo IV*, es la cuarta entrega de la saga *Rambo*. Fue estrenada en el año 2008, diez años después de la tercera parte. La tercera parte recaudó dinero, pero no tanto como las dos anteriores, por lo que en un principio parecía que la franquicia había terminado. El estreno de esta cuarta entrega tuvo lugar en un momento en que Hollywood llevaba mucho tiempo sin hacer algo original, la cartelera se llenaba de continuaciones de sagas y *remakes*. Esto fue aprovechado por Stallone para seguir con la saga que tanto millones recaudó en los años ochenta. La película no

recaudó tanto como las dos películas primeras de la saga pero sí lo suficiente para que le dieran luz verde y hacer una quinta entrega.

Stallone no sólo retomó esta saga sino que también volvió a hacer una sexta película de la saga *Rocky* de la que parece ser que sí es la última de todas.

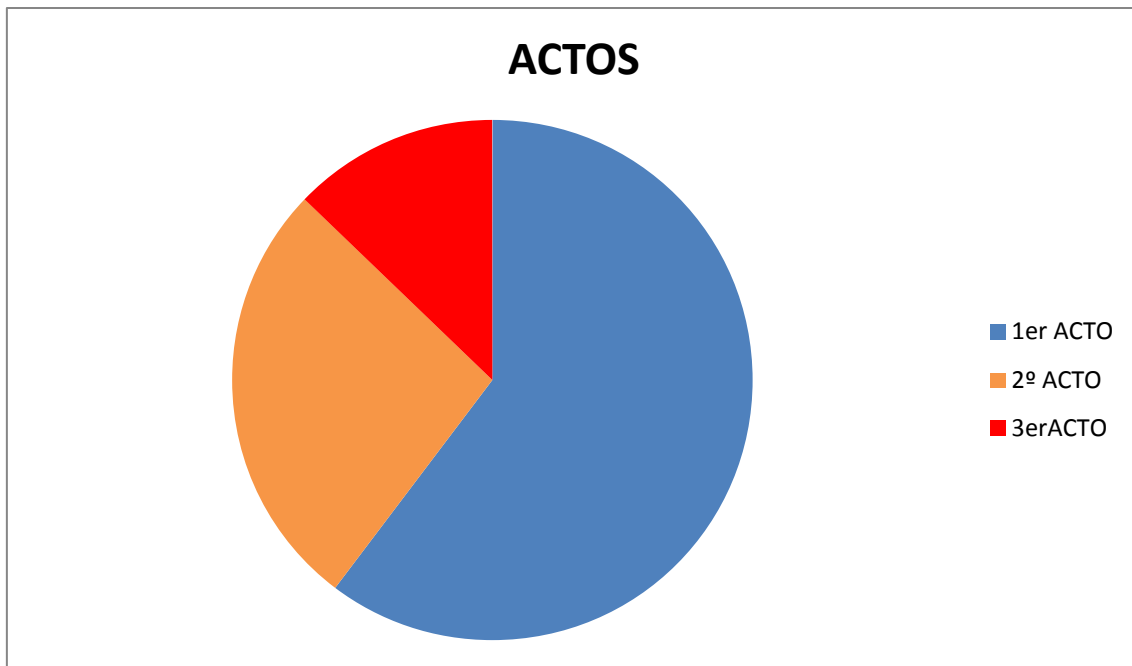
Como se dijo al comienzo de esta saga, a medida que Stallone metía más mano en las películas de *Rambo*, se iba ajustando más a un mismo molde e iba perdiendo calidad. Un ejemplo muy claro es esta cuarta parte. Stallone escribió, actuó y dirigió esta entrega. Además, al igual que sucedía en la segunda y tercera parte, esta cuarta tiene muchas similitudes de guión con las anteriores entregas, por lo que prácticamente se puede considerar un guión un poco plano, donde prácticamente no hay sorpresas de ningún tipo.

#### **4.3.4.1.1 Sinopsis**

John Rambo (Stallone), el ex boina verde que llevaba una ajetreada vida marcada por la guerra, vive ahora una solitaria y apacible existencia en la jungla del norte de Tailandia, pescando y cazando cobras para venderlas. Todo cambia cuando un grupo de misioneros católicos le proponen que les sirva de guía hasta la frontera con Birmania, para suministrar medicinas y alimentos a los refugiados asediados por el ejército birmano, que ha hecho de las torturas y los asesinatos algo habitual. Rambo no tendrá más remedio que volver a tomar partido.

#### **4.3.4.2 LOS ACTOS**

Al igual que sus antecesoras este guión se divide en tres actos. El primero, desde el inicio hasta que Rambo coge la riendas del equipo de los mercenarios; el segundo, desde que Rambo coge las riendas del equipo hasta que los soldados localizan la balsa. El tercer acto, desde la localización de la barca hasta que Rambo se encuentra con la granja donde se queda, es el final.



#### 4.3.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.3.4.3.1 El detonante

El detonante en *John Rambo*, tiene lugar prácticamente al comienzo de la película a partir del minuto siete, cuando un grupo de religiosos intentan convencer a Rambo para que los lleve a Birmania en una embarcación que tiene el protagonista. El grupo religioso quiere ir para ofrecer ayuda humanitaria.

Al igual que en la tercera entrega, en un principio Rambo se niega, pero más adelante aceptará la misión. En este caso no es por una acción, sino porque le convence un miembro de la congregación religiosa.

El detonante es de diálogo, una vez más es una llamada a la aventura cuando, además, el protagonista es ajeno a todo lo que sucede en Birmania. Tras aceptar el viaje, llegan a la zona adonde se dirigían, pero como siempre, no sin encontrarse antes con algún obstáculo; en este caso, se trata de unos piratas que intentan raptar a una de las chicas que va a la misión religiosa pero Rambo la defiende y mata a los piratas. Tras este enfrentamiento, Rambo deja a los miembros de la congregación donde le piden y se da media vuelta.

Los misioneros llegan al pueblo, pero son atacados por el ejército birmano. Este ataque y una conversación con otro miembro de la congregación es lo que hará actuar

a Rambo. Se puede comparar también con la tercera parte, porque en un principio rechaza la misión y, cuando parece que ya no se va a involucrar más, sucede algo: En la tercera parte es cuando capturan a Rambo y el asesor militar en la embajada es quien le facilita información. En este caso, la acción es cuando atacan al poblado y el que le informa es un pastor de la congregación religiosa.

El detonante se desarrolla desde el minuto 07:13 hasta el minuto 22:20.



-506-

Durante uno de los nudos de acción del detonante, Rambo rechaza ayudar a los misioneros.

#### **4.3.4.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer nudo de acción se produce cuando Rambo sube el río con los mercenarios que ha contratado el pastor para la misión. A la llegada a la zona, le dicen a Rambo que no cuentan con él y éste se queda en la barca. Allí contactan con dos camboyanos que sí van con el grupo de mercenarios. Cuando llevan caminando un rato, se encuentran con el poblado que al principio fue aniquilado, y se ve cómo llegan unos militares para matar a unos civiles. En un principio, los mercenarios se esconden, pero cuando ven que los militares empiezan a morir por flechazos, se dan cuenta de que está Rambo y éste es un buen aliado. El primer punto de no retorno se refuerza precisamente con esta decisión.

Este primer punto de no retorno recuerda claramente a la tercera y segunda entregas. En todas ellas el primer punto de no retorno es reforzado tras una escena de acción y hay un contacto con alguien. En la segunda, el contacto era Co. En la tercera, la resistencia afgana. En la cuarta, el contacto son dos birmanos.

Los nudos de acción del primer punto de no retorno se desarrollan entre el minuto 39:17 y el minuto 46:54.



-507-

Rambo coge las riendas del grupo de mercenarios, justo cuando finaliza el primer punto de no retorno.

#### **4.3.4.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio de la película tiene lugar entre dos escenas distintas: En la primera escena, cuando Rambo es abandonado por los mercenarios en el campamento porque habían hablado de actuar durante no más de quince minutos y se cumplió el tiempo límite. La segunda escena es cuando los soldados birmanos se dan cuenta de que los prisioneros han escapado y comienza la persecución contra los protagonistas: uno de los mercenarios, Rambo y la chica que convence a John al principio para que la lleve en la barca. El punto intermedio tiene lugar entre el minuto 55:02 y la hora 01:00:02.





-508-

El oficial de los antagonistas se da cuenta de que han rescatado a los prisioneros.

#### **4.3.4.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es el momento en que uno de los mercenarios y la chica ven que los militares han detectado a los mercenarios y a los prisioneros. Justo cuando llegan a la barca, los militares comienzan a torturar a los prisioneros y a los mercenarios.

Tras este nudo de acción llega Rambo y, un poco más adelante sus aliados, los cuales fueron avisados por los dos chicos que se encuentra Rambo al llegar en el segundo viaje que hace en la barca. El tercer acto se transforma en una batalla sin cuartel entre los mercenarios y Rambo junto con la involucración menor de alguno de los prisioneros.

De nuevo se puede comparar este nudo de acción con la tercera y segunda parte: se rescata a uno o varios prisioneros, los protagonistas huyen, son detectados por los enemigos, surge una batalla a vida o muerte y son ayudados por sus aliados. Sin embargo, bajo nuestro punto de vista, nos gustaría añadir que la pelea que hay entre los protagonistas y los antagonistas en esta cuarta entrega, nos resulta un poco auto parodia del personaje de Rambo porque es una matanza muy “gore” en el sentido de que se ven cuerpos mutilados, sangre, muertes violentas....



El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:02:40 y la hora 01:07:03.



-509-

Durante el segundo punto de no retorno, Rambo se separa de una de las misioneras y del francotirador. De esta forma los soldados sólo perseguirán a Rambo.

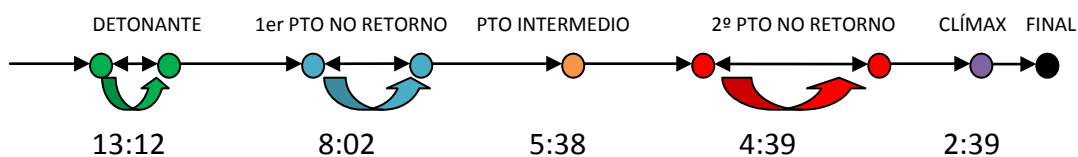
#### **4.3.4.3.5 El clímax**

El clímax tiene lugar en el momento en que termina la batalla y Rambo ha matado al oficial que está a cargo del pelotón birmano. La chica que habló con Rambo para que les lleve en barca, se reúne con Michel, su novio, y Rambo deja las armas de una vez por todas. Vagando por el mundo, se encuentra con una granja y donde se queda a vivir. El clímax se desarrolla desde la hora 01:13:40 hasta la hora 01:15:39.



-510-

Dos de los misioneros se abrazan durante un nudo de acción del clímax. El reencuentro es un momento muy típico en los clímax de las películas.



#### 4.3.4.4 ANTICIPACIONES

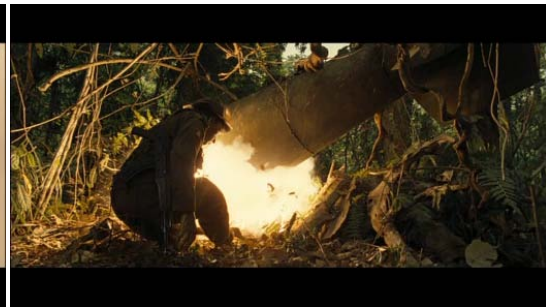
El guión de la cuarta parte de la saga de Rambo no tiene muchas anticipaciones que nombrar. Se trata de un guión que tiene un molde determinado y por eso va perdiendo fuerza a medida que avanza la historia. Entre las anticipaciones hay que destacar las siguientes.

##### 4.3.4.4.1 Anticipaciones de objeto

Las bombas: En el momento en que llega Rambo con los mercenarios al lugar donde dejó a los misioneros y éstos dicen de qué explosivos disponen. Cuando Rambo huye del poblado con el francotirador y la chica, le pide al primero que le deje sus explosivos. Rambo los usa como trampa que matar a varios los soldados que les están persiguiendo.



-511-



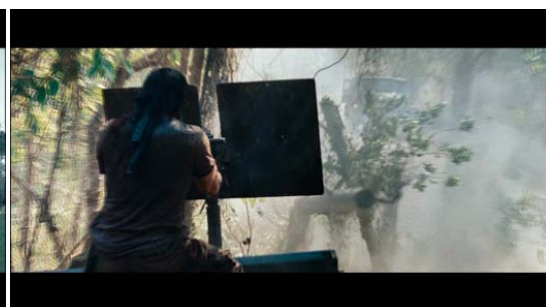
-512-

El francotirador dice que tiene un tipo de explosivo, como se puede leer en la primera imagen. La segunda imagen refleja una explosión producida por Rambo contra los antagonistas.

El vehículo de los soldados: Al principio de la película se puede ver cómo hay un vehículo de los soldados birmanos que tiene una ametralladora de gran calibre. Lo que en un principio usa como vehículo y para atacar a la población civil, es utilizado en el tercer acto por Rambo para atacar a sus enemigos. La anticipación se implanta con un diálogo y se cumple con una acción.



-513-



-514-

El plano general muestra que hay dos vehículos, el de la izquierda tiene una ametralladora incorporada. La segunda imagen muestra al protagonista utilizando el arma del vehículo contra los enemigos.

#### 4.3.4.4.2 Anticipación de personaje

El médico que hay entre los misioneros: Cuando llegan los misioneros al pueblo, se ve cómo uno de ellos está ofreciendo ayuda sanitaria. Cuando uno de los mercenarios pisa una mina es quien le ayuda a curar la herida.



-515-



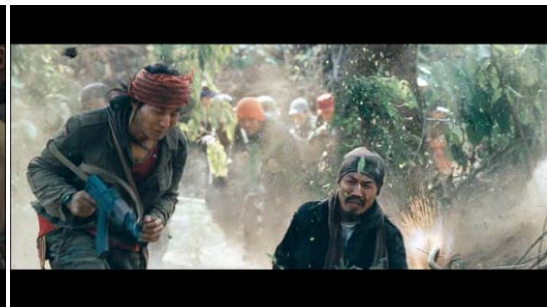
-516-

La imagen en la que se ve un niño tumbado corresponde al momento en que se da a entender que uno de los misioneros es médico. La imagen donde se ve el cuchillo corresponde al momento en el que médico va a ayudar a uno de los mercenarios que ha pisado una mina.

Los dos niños camboyanos: En un principio sirven como guía hacia el campamento, pero más adelante también sirven de ayuda en la batalla final.



-517-



-518-

La primera imagen refleja el momento en que presentan a los niños. En un principio son guías, pero llevarán refuerzos para ayudar a los protagonistas contra los enemigos durante el tercer acto. Es una anticipación muy parecida a la resistencia afgana en Rambo III.

El mercenario francotirador: Le llaman “El Niño” por lo joven que es. Es el único que muestra algo de simpatía hacia Rambo en la barca e incluso cuando intenta ir con ellos. El Niño salvará a Rambo cuando éste está a punto de morir escapando del campo de prisioneros: mata a dos militares con su rifle de precisión.



-519-



-520-

La imagen en la que se ve al chico de espaldas, corresponde al momento en el que el francotirador comienza a hablar con el protagonista, durante el viaje que hace con los mercenarios. La imagen en la que se ve la mira microscópica muestra el momento en el que decide quedarse y ayudar a Rambo durante el punto intermedio.

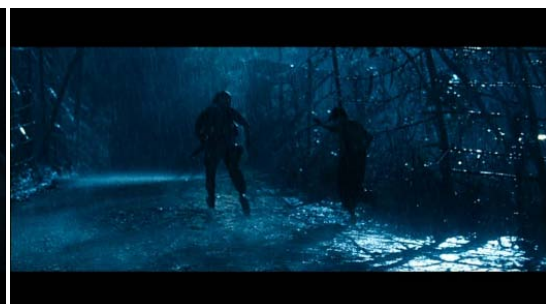
#### 4.3.4.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Hay minas por todas partes, tengan cuidado donde pisan”. Lo que sirve como aviso a los protagonistas de que pueden pisar minas, sirve como obstáculo en la huida a uno de los mercenarios, ya que pisa una y le deja herido en un pie. Pero también muere uno de los soldados birmano en la escena donde Rambo ayuda a los mercenarios cuando llegan al poblado que anteriormente fue arrasado. Rambo lanza contra el soldado una flecha que le atraviesa la cabeza. Cuando está cayendo, explota al pisar una mina.

“Atacaremos y nos iremos en quince minutos”, dice el líder de los mercenarios antes de entrar a por los prisioneros. Cuando han pasado esos quince minutos, los mercenarios se van y dejan solo a Rambo. Esta anticipación de diálogo da lugar al punto intermedio, precisamente cuando Rambo se queda solo en el campamento.



-521-



-522-



El líder de los mercenarios deja muy claro que tienen una cuenta atrás: quince minutos. Una vez que asaltan el campo de prisioneros y pasa el tiempo, se van, como se puede ver en la imagen que no contiene diálogos.

#### 4.3.4.4 Anticipación de acción

Hay un momento en el primer acto donde se ve que Rambo está trabajando con metales que pone al rojo vivo y después los golpea para darles forma. Pocas escenas después se ve cómo Rambo se fabrica un cuchillo gracias a que sabe de metalurgia.

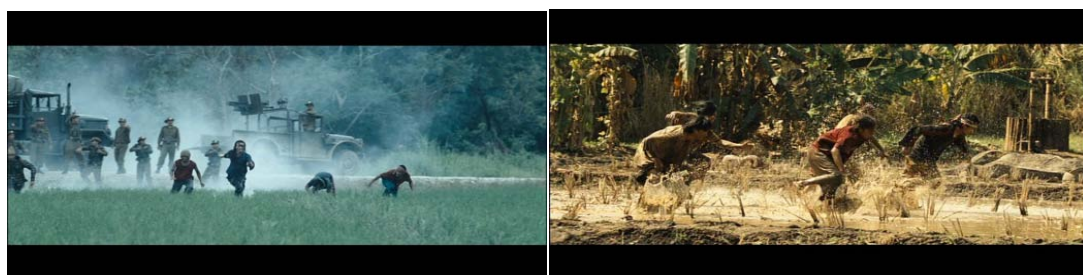


-523-

-524-

Las dos imágenes muestran dos planos detalles: la primera muestra a Rambo trabajando con metales; la segunda, fabricando el cuchillo. El protagonista sabe sobre metalurgia y, gracias a esta faceta, se fabrica un cuchillo, una de las armas que mejor sabe usar.

El modo en que los militares matan a los civiles: Cuando comienza la película se ve una forma concreta que utilizan los militares para matar. La manera en que asesinan a los civiles es soltándolos a unas charcas donde les lanzan granadas; los civiles se mueven y pueden morir bien por lo explosivos, o por disparos de los militares. Cuando los mercenarios llegan al pueblo que han aniquilado los militares, éstos matan a los civiles del mismo modo.



-525-

-526-

La primera vez que se ve la manera de asesinar a civiles por parte de los antagonistas es en las primeras escenas de la película. La segunda, cuando lo presencian los mercenarios, antes del primer punto de no retorno.

#### 4.3.4.4.5 Anticipaciones entre sagas

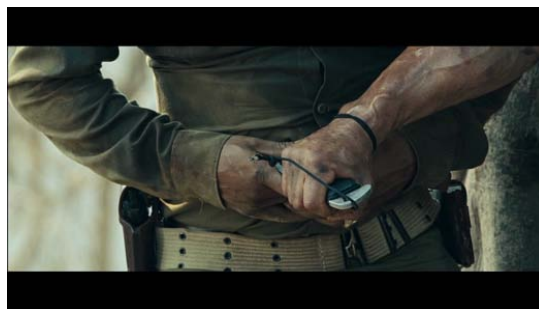
El arco y el cuchillo son de nuevo anticipaciones entre sagas. Sin embargo, en esta película, sí que se implanta correctamente, sobre todo el arco. El cuchillo lo fabrica Rambo y con él matará a distintos enemigos, entre ellos, al oficial encargado del pelotón, casi al final de la película. En cuanto al arco, lo usa cuando llega con los mercenarios al lugar donde dejó a los prisioneros. Lo saca del interior de una funda. Más adelante, lo usará para matar a los enemigos. En este caso, se recalca la anticipación, cosa que no sucede en la tercera, en la que de pronto se le ve en la espalda a Rambo.



-527-



- 528-



- 529-

La imagen en la que se ve a Rambo con la funda, corresponde al momento en el que el espectador confirma que el arco se encuentra en el interior de la misma funda que tenía en las dos partes anteriores de la saga. Ya no hace falta mostrar lo bueno que es Rambo con este arma. La imagen en la que se ve a Rambo con el arco,

corresponde al momento en que usa el arma para matar a los soldados que están asesinando a los civiles.

La implantación del cuchillo ya se vio en el apartado de anticipaciones de objeto. El plano detalle de la segunda imagen, muestra uno de los momentos en los que Rambo usa el arma, en este caso, contra el oficial superior de los soldados.





## **4.4 SAGA TERMINATOR**

### **4.4.1 TERMINATOR**

#### **4.4.1.1 INTRODUCCIÓN**

*Terminator* es una película de ciencia ficción estrenada en el año 2084. Fue escrita por Gale Anne Hurd y James Cameron y dirigida por este último. Tras ser expulsado del rodaje de *Pirañas II*, James Cameron decidió que sólo estaría involucrado como director en todas las películas que fueran escritas por él mismo. La primera de ellas fue *Terminator*.

Tras esta película, James Cameron se ganó una mejor fama en Hollywood y a lo largo de su carrera se vería involucrado en distintos proyectos, ante todo en segundas partes, como es el caso de *Aliens*, *el regreso*, *Terminator II*, *el día del juicio final*, o *Rambo: acorralado parte II*, pero en este último caso fue solo co-guionista. Con el paso del tiempo James Cameron ha afirmado que tan sólo hizo el primer borrador y que ante todo participó en las escenas de acción. Cameron no quería darle un toque tan político.

##### **4.4.1.1.1 Sinopsis**

Los Ángeles, año 2029. Las máquinas dominan el mundo. Los rebeldes que luchan contra ellas tienen como líder a John Connor, un hombre que nació en los años ochenta. Para acabar con la rebelión, las máquinas deciden enviar al pasado a un robot -*Terminator*- cuya misión será eliminar a Sarah Connor, la madre de John, e impedir así su nacimiento.

##### **4.4.1.2 Prólogo y Epílogo**

###### **4.4.1.2.1 Prólogo**

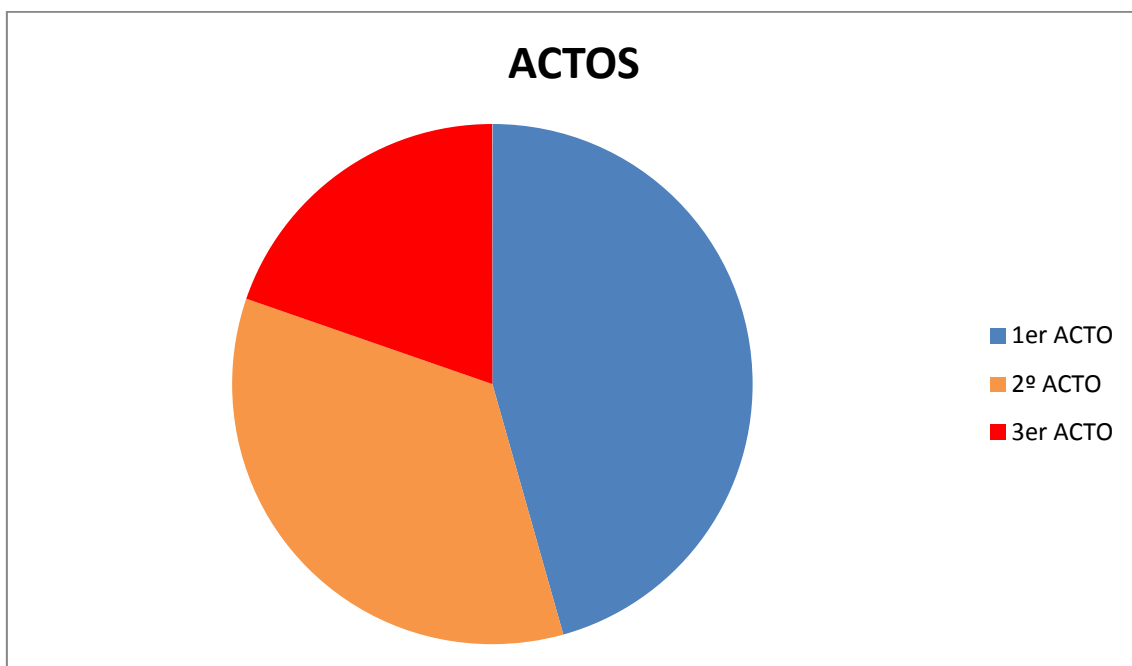
Antes de comenzar las letras hay una pequeña escena donde se ve una guerra futurista, en la que los hombres combaten contra las máquinas. Realmente, bajo mi punto de vista, no es un prólogo con tanta fuerza como puede tenerlo una película de James Bond, pero lo que sí es cierto, es que esta escena sirve como breve introducción a la historia y como anticipación de todos los *flashbacks* que hay en la película.

#### 4.4.1.2.2 Epílogo

En el epílogo sucede algo similar al prólogo, le falta un poco de dramatismo. Aún así, sirve para cerrar los flecos de la historia y como una conclusión final de la película, ya que dan a entender que la guerra de las máquinas contra los hombres está a punto de llegar.

#### 4.4.1.3 LOS ACTOS

En la primera entrega de *Terminator*, la película se puede dividir en tres actos. El planteamiento sería desde la llegada de los dos personajes del futuro hasta que Kyle contacta con Sarah. El desarrollo de la historia sería desde el contacto con Sarah hasta que el *Terminator* localiza a los dos protagonistas. El acto final sería desde que comienza la persecución de *Terminator*, hasta el final cuando Sarah consigue matarlo.



#### 4.4.1.4 GIROS DRAMÁTICOS

##### 4.4.1.4.1 El detonante

El detonante de la película es un detonante de acción, que tiene lugar a lo largo de los primeros veinte minutos aproximadamente. La acción que transcurre es la llegada desde el futuro del Terminator y de un miembro de la resistencia humana: Kyle Reese. *Terminator* quiere matar a Sarah Connor y Reese quiere salvarla. En estos minutos de detonante, también se ve cómo *Terminator* asesina a todas las personas

llamadas Sarah Connor que ha visto en el listín telefónico. El caso sale en los medios de comunicación y así es cómo la protagonista se da cuenta de que la buscan a ella. Por lo tanto, también se podría decir que dentro de este detonante de acción, la protagonista se entera por medio del diálogo, gracias a una información, por lo que el detonante de acción podría ir vinculado también a uno de diálogo.

El detonante se desarrolla entre los minutos 13:43 y 16:13.



-530-

Sarah ve en las noticias que están matando mujeres con su mismo nombre. Su compañera de trabajo bromea sobre la situación.

#### **4.4.1.4.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar tras el primer enfrentamiento entre *Terminator* y Kyle. El tiroteo se desarrolla en una discoteca. *Terminator* ha encontrado a Sarah porque ha matado a su compañera de piso pensando que era ella, pero la protagonista llama y deja un mensaje en el contestador automático. Tras identificar al Terminator, Kyle lo ataca con una escopeta y lo derrumba. Tras esta acción, Kyle convence a Sarah para que le acompañe diciéndole: “Si quieres vivir, ven conmigo”. Una vez más, el primer punto de no retorno supone una alianza entre dos personajes que, en este caso, son Kyle Reese y Sarah Connor. Además, los guionistas aprovechan esta alianza para que Connor y a su vez el público se pongan en situación, ya que

ambos están muy desubicados en la historia, no saben por qué persiguen a Sarah, por qué han llegado, por qué *Terminator* ha sobrevivido a los disparos de la escopeta...

El primer punto de no retorno tiene lugar entre los minutos 35:52 y 45:10.

Una vez más, tras el primer punto de giro, hay un obstáculo muy importante en la historia, y no es sólo que *Terminator* ha conseguido un coche de policía y va tras ellos, sino que la propia policía también los persigue. De esta manera, gracias a los radios de los coches, el antagonista puede saber dónde están los sospechosos y buscarse unos pequeños aliados. Además, cuando son localizados en un garaje, Kyle es capturado por la policía y Sarah llamada a comisaría para declarar. Kyle es tomado por enfermo mental.



-531-

Kyle contacta con Sarah: *Come with me if you wanna live.*

#### 4.4.1.4.3 El punto intermedio

El punto intermedio de *Terminator* es el momento de la llegada del *cyborg* a la comisaría donde Sarah está descansando y donde Kyle está esposado y siendo sometido a preguntas por el psicólogo de la comisaría, además de estar bajo vigilancia policial. Este punto dramático cobra mucha más fuerza porque todos los miembros de la comisaría toman por loco a Kyle y no se creen la posible llegada de *Terminator*. Evidentemente, la comisaría no está preparada para un ataque de *Terminator* y la situación es insostenible para los policías, que acabarán todos muertos.

Mientras *Terminator* está destrozando la comisaría y aniquilando a todos los policías, Kyle consigue golpear al policía que le está vigilando, quitarse las esposas, ir corriendo a coger a Sarah y escaparse de la comisaría y huir de *Terminator*.

El punto intermedio tiene lugar entre los minutos 56:36 y la hora 01:00:44. En este caso, no da pie al segundo punto de no retorno porque el nudo de acción tiene un inicio, un desarrollo y un final: el comienzo es la llegada del *Terminator* a la comisaría, el desarrollo sería cómo va matando a todos los policías y el final, la huida de Kyle y Sarah.



-532-

El *Terminator* llega a la comisaría y el policía de guardia le dice que tiene que esperar para visitar a Sarah.

#### **4.4.1.4.4 El segundo punto de giro**

El segundo punto de no retorno viene precedido por una serie de nudos de acción que son los siguientes: El *Terminator* logra averiguar dónde están los dos protagonistas debido a que Sarah llama a su madre y le da la dirección del motel donde duermen ella y Kyle, pero en realidad es el *cyborg* que ha matado a su madre y esta imitando su voz.

El segundo nudo de acción importante es cuando Kyle y Sarah muestran sus sentimientos mutuamente y acaban teniendo la relación sexual que hará posible el nacimiento del redentor: John Connor.

El tercer nudo de acción es la llegada del antagonista al motel y la huida de los dos protagonistas al enterarse de la llegada del Terminator.

Los guionistas desarrollan un segundo punto de no retorno muy típico, un movimiento de las fuerzas antagonistas, pero en esta ocasión se caracteriza por ser presencial y porque le dan una alternativa a los dos protagonistas que consiguen huir del *Terminator* que se cree que están dentro de la habitación aunque no es así.

Los nudos de acción mencionados que dan lugar al segundo punto de no retorno se desarrollan desde la hora 01:10:52 hasta la hora 1:20:24. El segundo punto de no retorno da lugar a una persecución a vida o muerte entre los protagonistas y el enemigo y a su vez al tercer y último acto.



-533-

El *Terminator* llega al hostel donde están los protagonistas.

#### 4.4.1.4.5 El clímax

En el caso de esta primera entrega de la saga *Terminator*, el clímax es un tanto especial porque el antagonista consigue resurgir de las cenizas en distintas ocasiones.

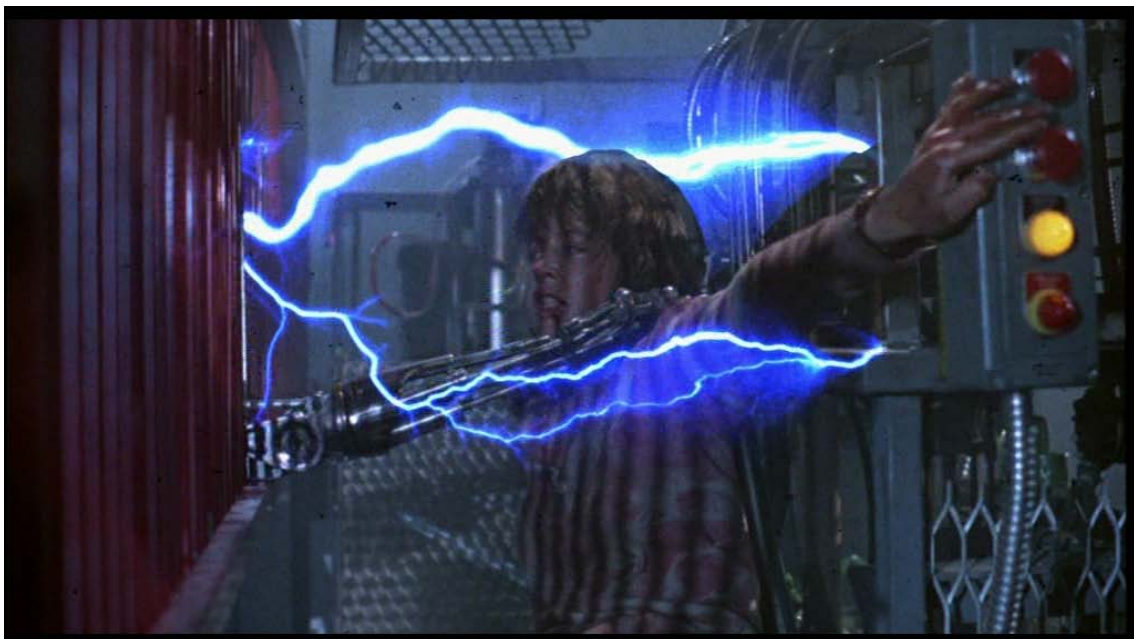
La primera de ellas es cuando el *Terminator* persigue a los dos protagonistas en un camión, Kyle y Sarah han tenido un accidente de coche y tienen que ir corriendo. Kyle consigue meter en el tubo de escape del camión una bomba que había fabricado en el motel. La bomba explota con el *cyborg* dentro. Cuando parece que el *Terminator*



está muerto, entre las llamas aparece el robot, el esqueleto del *Terminator*, solo han conseguido deshacerse de la carne artificial (primer anticlímax). La persecución continúa, los protagonistas entran en una fábrica con el *Terminator* pisándole los talones.

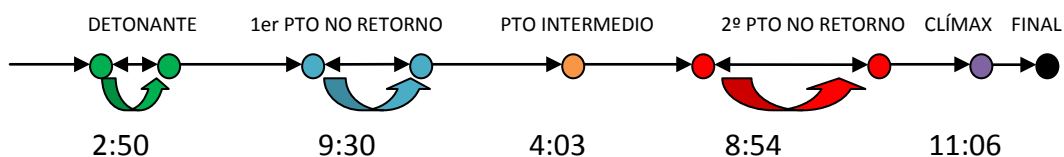
El *Terminator* los localiza y Reese, que ya está mal herido, hace frente al Terminator con una barra con la que le golpea en la cabeza. Tras una pelea cuerpo a cuerpo, Reese consigue meter la última bomba entre el esqueleto del *Terminator*. La bomba explota, el *Terminator* también y con la onda expansiva Reese muere. Tras la explosión se ve que medio *cyborg* sigue vivo y comienza a perseguir a Sarah (segundo anticlímax). Sarah empieza a huir hasta que consigue encerrar al *Terminator* en una apisonadora, aprieta el botón y ésta se activa. El *Terminator* muere (clímax final).

Sin duda alguna, el final de *Terminator*, al igual que el de *Terminator II, el juicio final* con todos sus anticlímax, es una nueva muestra de que James Cameron adora los falsos finales. El primer anticlímax hasta el clímax final de la película se desarrolla entre la hora 01:24:42 hasta la hora 01:35:22.



-534-

Tras varios anticlímax, Sarah consigue matar al *Terminator*.





#### 4.4.1.5 ANTICIPACIONES

Evidentemente las anticipaciones que más sentido tienen en esta primera entrega son de objeto. Esto es ante todo porque son armas con las que el protagonista y el antagonista tendrán enfrentamientos.

##### 4.4.1.5.1 Anticipaciones de objeto

La pistola y la escopeta que roba Kyle en el coche de policía al principio de la película: Cuando llega a través del tiempo, una vez que ha conseguido algo de ropa, Reese consigue abrir un coche de policía de donde coge una pistola y una escopeta. La escopeta la utilizará en el tiroteo que hay en la discoteca para tumbar a *Terminator* y así poder contactar con Sarah. En cuanto a la pistola, no puede hacer uso de ella porque se entiende que se la quitan los policías cuando lo detienen.



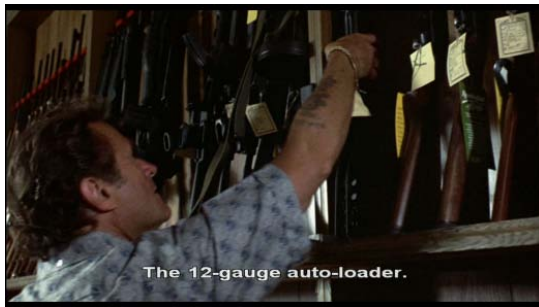
-535-



-536-

Kyle consigue una escopeta que hay dentro de un coche de policía. El protagonista la usará, entre otras ocasiones, para hacer frente al antagonista en la discoteca donde está Sarah. La anticipación se implanta y se cumple en el primer acto.

La pistola con mira láser, la ametralladora, la uzi, la escopeta y el rifle: Estas son las armas que coge *Terminator* una vez que el dueño de la tienda se las entrega pero éste lo asesina. Son las armas con las que el antagonista se dedica a asesinar a distintas personas. La pistola láser, para matar a todas las personas que se llaman Sarah Connor; la uzi la usa en el tiroteo de la discoteca; la escopeta y la ametralladora, en el asalto a la comisaría y para perseguir a los dos protagonistas.



-537-



-538-



-539-



-540-



-541-



-542-

Las tres primeras imágenes corresponden al momento en que el antagonista se hace con las armas que usará a lo largo de la película. Las tres últimas imágenes corresponden al momento en los que *Terminator* hace uso de ellas: en la misma armaría, contra una señora que se llama como la protagonista y en la comisaría de policía.

El walkman que usa la compañera de piso de Sarah: Hay un momento de la película donde se puede ver a la compañera de piso de Sarah con un walkman escuchando música. Más adelante, cuando el Terminator llega a casa de las dos chicas, no se da cuenta de que éste está dando una paliza a su novio porque está con el walkman encendido. De pronto, ve a su novio muerto y a *Terminator*, el cual acaba con ella.



-543-



-544-

La primera imagen muestra el momento en que Sarah y su compañera de piso se están arreglando para salir un viernes por la noche. Su compañera de piso está escuchando música. La imagen en la que se ve sólo a la compañera de piso de Sarah corresponde al momento en que ésta ignora por completo que su novio está recibiendo una paliza porque tiene los auriculares puestos. Lo que tampoco intuye es su trágico final: la muerte a manos de *Terminator*. La anticipación se implanta y se cumple en el primer acto.

El contestador automático: El contestador automático que tiene la amiga de Sarah en su piso, da más juego del que parece en un principio porque, en primer lugar, es para saber que Sarah se ha quedado sin plan de viernes ya que el chico con el que iba a quedar no puede acudir. En segundo lugar, sirve como presentación de un personaje que no aparece en toda la película pero es de vital importancia: la madre de Sarah. El mensaje que deja ésta es para que su hija le llame y así tener noticias de ella. Más adelante, *Terminator* se hará pasar por su madre y dará con las coordenadas de los protagonistas. Cuando Sarah está en la discoteca pensando que le están persiguiendo, deja un mensaje en el contestador a su compañera de piso diciendo que vayan a buscarle y detallando la ubicación del local. Sarah no sabe que su compañera de piso está muerta y que *Terminator* está dentro. Gracias al mensaje de Sarah, el *cyborg* descubre dónde se encuentra ésta.



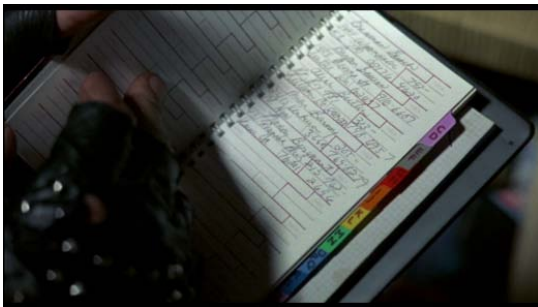
-545-



-546-

La imagen en la que se ve a Sarah y a su compañera de piso muestra el momento en el que Ginger pregunta a la protagonista si ha mirado los mensajes del contestador. La imagen en la que se ve al antagonista corresponde al momento en el que Sarah llama a su casa y deja la dirección de la discoteca en la que está pero *Terminator* lo descubre.

La agenda: Cuando *Terminator* mata a la compañera de piso de Sarah y su novio, encuentra dos objetos: el carnet universitario de ella (de esta manera reconoce a Sarah) y su agenda, donde está apuntada la dirección de la madre; de esta manera, *Terminator* descubre dónde vive ésta.



-547-



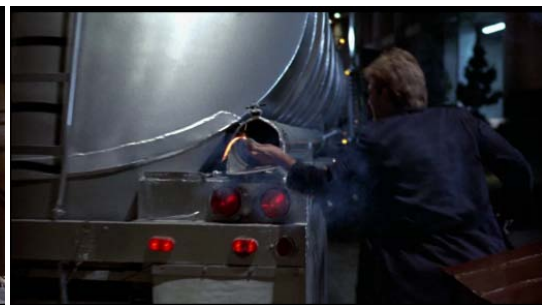
-548-

La primera imagen es un plano detalle de una agenda telefónica que encuentra *Terminator* en la casa de Sarah Connor. Gracias a este objeto, descubre dónde vive la madre de Sarah, lo que hará posible el segundo punto de no retorno. La imagen en la que se ve a *Terminator* de espaldas muestra el momento en que éste usa la agenda para localizar a la madre de Sarah.

Las bombas que fabrica Kyle en el motel: Sirven como arma para enfrentarse al cyborg en el tercer acto. Además, sirven como acción resolutiva de los dos anticlímax, pero no el final.



-549-



-550-



-551-

La imagen en la que salen Kyle y Sarah corresponde al momento en el que el protagonista enseña a Sarah cómo fabricar la bomba. Las otras dos imágenes corresponden a dos de los momentos en los que Kyle hace uso de los explosivos: cuando consigue meter una bomba en el tubo de escape del camión que conduce el *cyborg* y antes de morir éste, cuando el protagonista consigue colocarle una bomba. La explosión sólo hará que el robot pierda las piernas.

#### 4.4.1.5.2 Anticipaciones de personaje

La madre, pese a que no se ve en ningún momento de la película, es el personaje mediante el cual el antagonista consigue localizar a los protagonistas. Es un claro ejemplo de que no hace falta la presencia de los personajes en la película; la única vez que se sabe algo de la existencia de la madre de Sarah, es cuando escuchan el mensaje en el contestador automático.



-552-



-553-

La imagen en la que se ve a Sarah de espaldas corresponde al momento en el que ésta está escuchando un mensaje de su madre en el contestador automático. La imagen en la que Sarah está hablando por teléfono muestra el momento en el que se supone que habla con su madre, pero en realidad lo hace con *Terminator*.



La compañera de piso de Sarah es el personaje que utilizan los guionistas para dar a ésta una oportunidad de no morir al comenzar la película. *Terminator* las confunde, y mata a la compañera porque Sarah no está en casa.



-554-



-555-

La imagen en la que se ve a Sarah con Ginger, corresponde a uno de los momentos en los que están juntas en el piso. La imagen en la que se ve a la amiga de Sarah, muestra el momento en que Terminator la confunde con la protagonista y le dispara.

Los perros: Los líderes de la resistencia humana los usan como detectores de los *Terminators*. En la escena en la que mata a la primera persona que se llama Sarah Connor, se ve que le ladra un perro. La segunda vez que sucede lo mismo, es en uno de *flashbacks* que se ven a lo largo del guión. Cuando *Terminator* llega al motel donde están Sarah y Kyle, oyen ladrar al perro. En la escena en la que *Terminator* llega a la habitación de los protagonistas, éstos no están.



-556-



-557-



-558-

La imagen en la que se ve el perro pequeño muestra la primera vez que los perros detectan a los *Terminator*. En la imagen en la que se ve a los dos protagonistas, se puede apreciar que el recepcionista del motel tiene un perro y que el protagonista simpatiza muy bien con él. Gracias al mejor amigo del hombre, los protagonistas consiguen saber que el enemigo está cerca, como se aprecia en la imagen en la que se ve el punto de vista del *Terminator*.

#### 4.4.1.5.3 Anticipaciones de diálogo

Las más destacadas son las que pronuncia Kyle Reese:

“Ven conmigo si quieres vivir”, es una forma clara y concisa para que Sarah vaya con él. Es la única persona que puede ayudarle a sobrevivir, incluso llega a sacrificarse por ella y su hijo John.



-559-



-560-

La imagen en la que sale Kyle corresponde al momento en el que se implanta la anticipación. La imagen en la que se ve a Sarah con la mano del *Terminator* es el momento en que muere el antagonista y la protagonista femenina sobrevive.

“Yo moriría por John Connor”, dice Kyle a Sarah cuando le pregunta por el líder de la resistencia humana del futuro. Es lo que hace.



-561-



-562-

La imagen en la que se ve el diálogo, corresponde al momento en que Kyle comenta que moriría por John. La imagen en la que se ve al soldado ensangrentado, corresponde al momento en el que éste se ha sacrificado para intentar matar a *Terminator*, aunque tan solo consigue mutilarle las piernas.

“El padre de John Connor murió antes de la guerra”, es lo que le dice Kyle a Sarah cuando ésta le pregunta por el padre de John. Una vez más, se recalca la muerte del protagonista y se vuelve a dar a entender que es el padre de John.



-563-



-564-

La imagen en la que se ven a Kyle y Sarah corresponde al momento en el que hablan sobre el padre de John. La imagen de la derecha muestra al padre de John Connor, Kyle Reese, muerto.

Gracias a esta escena que tiene lugar en el segundo acto, se da entender que Kyle moriría por John Connor y que su padre murió antes del inicio de la guerra. Cuando termina la película, el espectador sabe que Kyle es su padre. Aquí sale a la luz la gran incógnita de esta saga: ¿Cómo es posible que alguien que ha venido del pasado y que no ha existido en el presente deje embarazada a una chica y que su hijo sea el líder de la resistencia en el futuro?



#### 4.4.1.5.4 Anticipaciones de acción

*Terminator* puede imitar voces: Lo hace a lo largo de la película. En primer lugar, con los macarras que se encuentra al aparecer en el presente. En segundo lugar, imita a un policía que le quita el coche. Antes de dar paso al tercer acto, imita a la madre de Sarah.



-565-



-566-

La imagen en la que se ve a *Terminator* corresponde al momento en el que éste imita la voz del policía al que le ha quitado el coche. La imagen en la que se ve a Sarah muestra el momento en el que el antagonista imita la voz de la madre de Sarah.

Tras el primer anticlímax, se ve cómo Kyle activa la maquinaria de la fábrica en la que entran tras intentar huir del Terminator. En principio, lo usan para despistar a su enemigo, pero es lo que da pie al clímax final. Como la maquinaria está activada, Sarah puede encerrar y aplastar al *cyborg*.



-567-



-568-

Las dos imágenes son dos planos detalles: el primer plano detalle muestra el momento en el que Kyle activa toda la maquinaria de la fábrica. Sin embargo, el plano detalle de la mano a punto de pulsar un botón refleja a Sarah activando la plancha que va a aplastar al antagonista.

Los personajes aparecen desnudos al viajar del futuro al presente. Esto es debido a que no pueden transportar nada que no tenga vida.



-569-

-570-

Antagonista y protagonista llegan desnudos al presente. *Terminator* hará uso de la fuerza bruta para conseguir su ropa; sin embargo, el soldado de la resistencia humana, la robará en una tienda.

#### **4.4.2.2 TERMINATOR II, EL DÍA DEL JUICIO**

##### **4.4.2.1 INTRODUCCIÓN**

Tras el éxito de taquilla de la anterior película y la gran acogida en el mercado doméstico de la primera parte, Columbia no dudó ni un momento en encargarle a James Cameron una secuela de *Terminator*. En este caso, tardó siete años en estrenarse, llegó a las pantallas en el año 2091, ya que James Cameron prefirió centrarse en otros proyectos que tenía en mente como es el caso de *Aliens*, *el regreso* o *Abyss*. Esta secuela fue dirigida por James Cameron y escrito por éste mismo y por William Wisher, que había colaborado con algún diálogo en la primera parte.

Lo que empezó como una saga de serie B pasó a ser una superproducción hollywoodiense, ya que costó 100 millones de dólares de los años noventa, y la primera entrega no llegaba a los siete millones de dólares. Fue la muestra de que James Cameron había pasado de ser un desconocido a ser un gran narrador de historias y una fuente de ingresos fiable. La película tuvo un gran éxito de taquilla, sobre todo a nivel mundial, ya que en USA recaudó prácticamente el doble de lo que costó y en el resto del mundo unos trescientos millones de dólares. Pese a tener un

mayor presupuesto y unos efectos especiales muy buenos, la historia no decae en ningún momento y la acción no da, prácticamente, ni un respiro al espectador.

#### **4.4.2.1.1 Sinopsis**

Sarah Connor, la madre soltera del rebelde John Connor, está ingresada en un psiquiátrico. Algunos años antes, un viajero del tiempo le había revelado que su hijo sería el salvador de la humanidad en un futuro dominado por las máquinas. Se convirtió entonces en una especie de guerrera y educó a su hijo John en tácticas de supervivencia. Esta es la razón por la que está recluida en un manicomio. Cuando un nuevo androide mejorado, un *T-1000*, llega del futuro para asesinar a John, un viejo modelo *T-800* será enviado para protegerle.

#### **4.4.2.2 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.4.2.2.1 Prólogo**

A diferencia de la primera entrega de la saga, la película comienza con un prólogo mucho más impactante y claro, y termina con un epílogo también mucho más mejorado e interesante que el de la antecesora.

El prólogo en esta ocasión es una voz en *off*, relatado por Sarah Connor, donde se pone en situación al espectador mediante la su propia historia. En este caso, sirve como introducción a la historia y para recordar lo sucedido en la anterior entrega. Mientras se va poniendo al espectador en situación, se ve una ciudad en ruinas. Se puede ver también un enfrentamiento entre máquinas y hombres. Así mismo, habla de cómo alguien viaja del futuro al presente para cambiar el futuro. Los antagonistas mandan a un *cyborg* para matar al hijo de Sarah Connor, John Connor; los protagonistas mandan a otro *Terminator*, no tan avanzado, para evitar que maten a John. Tras el prólogo, comienzan las letras, donde se puede ver una ciudad ardiendo por una catástrofe nuclear.

##### **4.4.2.2.2 Epílogo**

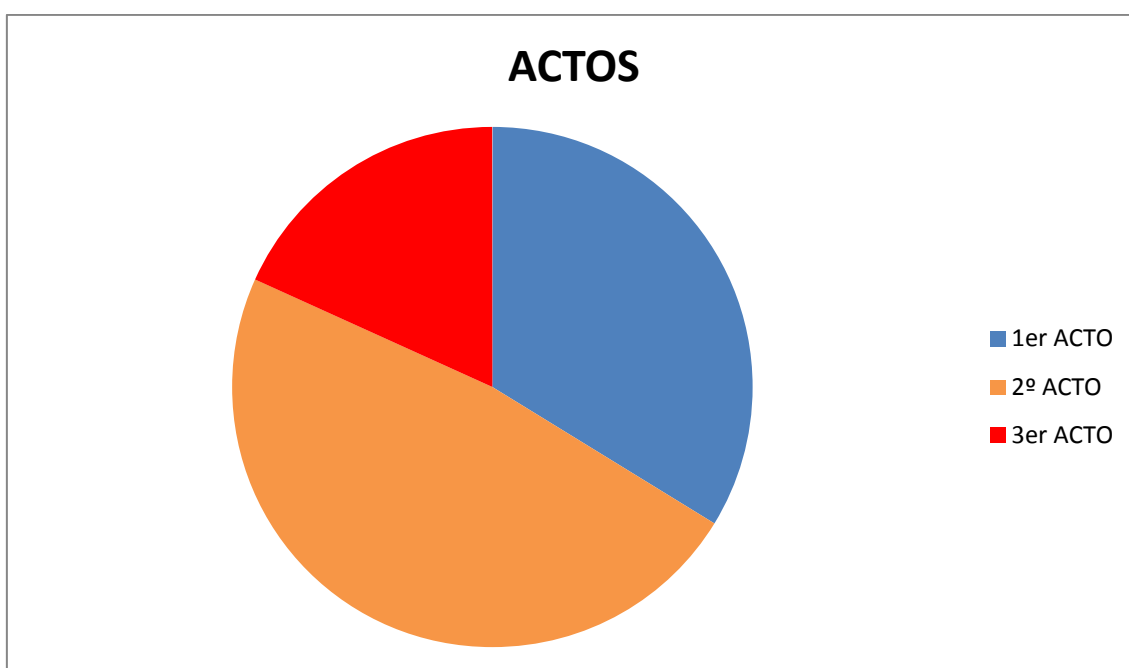
El epílogo de la película, al igual que el prólogo, lo narra el personaje de Sarah Connor y, en este caso, como han podido aniquilar al antagonista y han visto que una máquina ha llegado a razonar y pensar como un humano, es una llamada de esperanza

para la humanidad. Las imágenes no son tan impactantes como las del prólogo porque en este caso es una escena en una carretera.

#### 4.4.2.3 LOS ACTOS

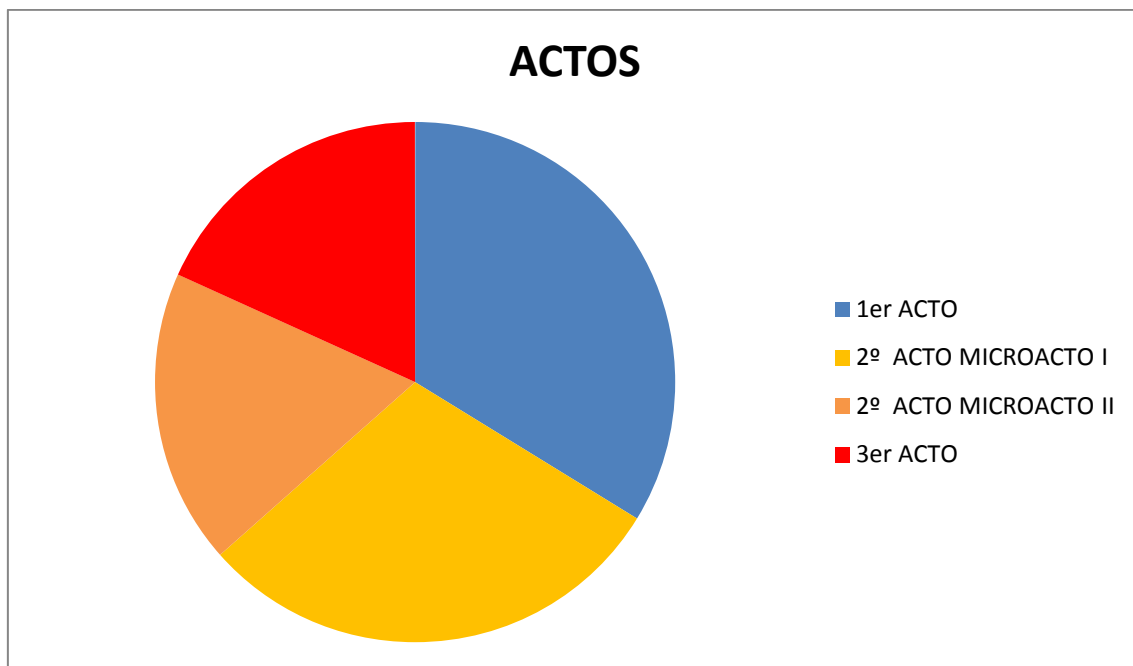
Como hemos mencionado anteriormente, la película se podría dividir en tres o cuatro actos. En el caso de que sean tres actos, el planteamiento sería desde el inicio hasta que John Connor y el *T-800* deciden ir a por Sarah Connor al psiquiátrico. El desarrollo sería desde la llegada al psiquiátrico hasta la aparición del *T-1000* y el comienzo de la persecución (desarrollo de la historia), y el tercer acto, desde el inicio de la persecución hasta el final del epílogo.

En el caso de que se pudiera dividir en tres actos, éstos serían los siguientes. El primero de ellos sería el mismo que en la división de los cuatro actos: desde el inicio hasta el comienzo del rescate. El segundo, sería desde la llegada al psiquiátrico hasta que John y *T-800* deciden evitar que Sarah vaya a matar a la persona que está desarrollando al futuro *Skynet*. La división del segundo acto sería desde que van detrás de Sarah Connor hasta la aparición del *T-1000* y el comienzo de la persecución. El tercero y último, desde el comienzo de la huida hasta el final del epílogo.



Bajo mi punto de vista, sí que es divisible el segundo acto en dos microactos porque hay dos momentos cruciales donde se ve involucrado el protagonista: el rescate de la madre y evitar el asesinato. También se puede ver cómo el protagonista

cambia de objetivos a lo largo de la película. En este caso son: rescatar a su madre, una vez salvada evitar su objetivo- matar a quien desarrolla inconscientemente *Skynet*-, después destruir todo lo relacionado con el programa y por último sobrevivir al *T-1000*.



#### 4.4.2.4 PUNTOS DRAMÁTICOS

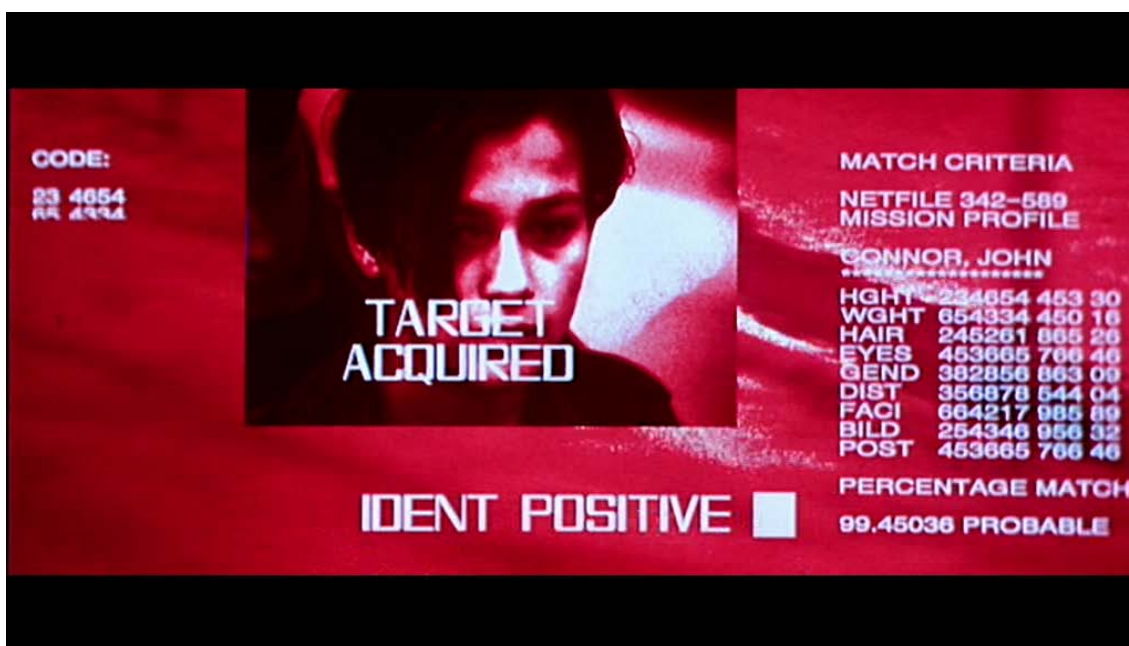
##### 4.4.2.4.1 El detonante

El detonante de *Terminator II, el día del juicio*, es muy parecido al de la primera entrega. Dos personas, que resultan ser dos *Terminators*, buscan a John Connor. En este caso, además, cobra más fuerza porque Arnold schwarzenegger, en esta ocasión hace de bueno y no de malo como en la primera entrega. El espectador no sabrá quién es verdaderamente el que viene del futuro para matarlo, lo más probable es que piense que es el malo de nuevo porque es un *Terminator* con la misma apariencia que en la primera entrega.

La llegada en sí de los dos *Terminators* puede ser el mismo detonante, pero se produce prácticamente al comenzar la película, por lo que el detonante se puede considerar el momento en el que *Terminator* con el mismo aspecto que en la primera, un *T-800*, consigue hacer frente al otro Terminator, *T-1000*, y llevarse a John Connor. El detonante es un detonante de acción: tras una pelea en un centro comercial y una persecución, el *T-800* consigue dar esquinazo momentáneamente al *T 1000* y llevarse a John Con él. John se va con el *T-800* porque de los dos es el que le ha salvado y le ha

hecho frente a *T-1000* poniendo en juego su vida. El detonante se desarrolla desde el minuto 29:08 hasta el minuto 40:45.

Una vez más, James Cameron demuestra ser un guionista inteligente. Además de poner a un *Terminator* idéntico al de la primera película, para despistar al público, hace que el *T-1000* vaya vestido como un policía, disfraz que dará mucho juego a lo largo de la película, en primer lugar, para dar mayor credibilidad a este personaje frente al otro *Terminator* ya que el *T-800* viste como un tipo duro. En segundo lugar, para tener a la policía como un aliado, de esta manera podrá hacerse con distintos vehículos y pasar como un miembro más del orden. Tras el detonante, el público se da cuenta de quién es el *Terminator* que viene a salvar a John Connor, el *T-800*, a pesar de que resulta ser un mismo modelo que el que hacía de malo en la primera parte.



-571-

El Terminator *T-800* localiza a John Connor. ¿Cuál de los dos *Terminators* será el que ayudará a John?

#### 4.4.2.4.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno de la historia es el momento en el que John Connor descubre que el *Terminator* obedecerá todas sus órdenes porque el robot está programado de esa manera. Tras varias comprobaciones de que sigue sus órdenes, John pide al *Terminator* que vaya a buscar a su madre. La orden es que vayan a rescatar a su madre del psiquiátrico. Pese a ser una orden distinta al objetivo del

*Terminator* (salvar a John Connor del *T-1000*), tiene que ceder porque es una orden del líder de la resistencia humana en el futuro: John Connor.

Tras este primer punto de giro, me gustaría destacar que se suceden varios acontecimientos a tener en cuenta. El primero de todos, es cuando llegan a la puerta del psiquiátrico y John le pide al *Terminator* que no debe matar a la gente. Esta situación sirve como detonante de la historia secundaria, una trama de aprendizaje en la que irónicamente no es la persona mayor quien instruye a la pequeña, sino al revés. En este caso es el joven John Connor quien sirve como mentor del *Terminator*. John no sólo le enseña a respetar las vidas humanas, también le enseña a expresarse como un persona, le enseña a sonreír (en la versión extendida) y a chocar las manos. James Cameron demuestra con esta trama secundaria que no sólo es una película de acción sino que también le da un toque humano a la máquina y crea una relación padre- hijo entre el *Terminator* y John Connor. Casualmente este *Terminator* tiene la misma forma que el que mató al padre de John Connor (Kyle Reese), y ahora es el *cyborg* quien actúa como padre en esta trama.

El primer punto de no retorno tiene lugar durante los minutos 46:10 y 48:28: John sabe que el *Terminator* hará lo que él diga y le ordena ir a rescatar a su madre.



-572-

John ordena al *T-800* que le ayude a rescatar a su madre del hospital psiquiátrico.

Tras el inicio de esta trama secundaria, los protagonistas se encuentran con dos obstáculos: el primero, que Sarah Connor, madre de John, está intentando huir del psiquiátrico y el segundo obstáculo, la presencia del *T-1000* dentro del hospital, ya que está buscando a Sarah porque sabe que tarde o temprano John irá a buscarla o le servirá cebo para saber donde está éste.

Una vez dentro del psiquiátrico, John encuentra a su madre, la cual está rodeada del personal del psiquiátrico intentando evitar su huida. El *Terminator* que acompaña a John, ayuda a la madre quitándole de encima las personas que quieren atraparla y, justo cuando consigue liberarla, aparece el *T-1000*, lo que da lugar a una persecución del antagonista contra los protagonistas; éstos consiguen huir pese a todos los intentos del enemigo.

#### **4.4.2.4.3 El punto intermedio**

Me gustaría decir que *Terminator II, el día del juicio*, se podría dividir en cuatro actos o en tres. En el caso de que sea de tres actos, tendría un punto intermedio, pero en caso de que sea de cuatro, tendría dos puntos intermedios: el primero, entre el segundo y tercer acto, y otro, entre el tercer y último acto.

En el caso de que divida la película en tres actos, el punto intermedio es el momento en el que los protagonistas están en el rancho entre la frontera de México y Estados Unidos y Sarah Connor decide ir a matar a la persona que está desarrollando un programa informático que dará lugar a *Skynet*, que es la inteligencia artificial que lidera el ejército de las máquinas en toda la saga de *Terminator*. El punto intermedio tiene lugar entre el minuto 89 y el minuto 96.

Si se divide la película en cuatro actos, habría dos puntos intermedios: el primero, sería el nombrado anteriormente y tendría lugar en la mitad del primer acto y el segundo. El otro punto intermedio, tendría lugar entre el acto segundo y el tercero, cuando llegan a la empresa donde se está desarrollando la inteligencia artificial, entran a la fuerza pero son detectados y llega la policía. Se puede decir que el punto intermedio también sería cuando el *T-1000* llega a la casa de la persona que intentó matar Sarah y ve cómo están quemando documentos y cosas que darían lugar a



desarrollar el programa informático. Estos dos nudos de acción tienen lugar entre la hora 01:29:11 y la hora 01:35:55.



-573-

John y el *T-800* se dan cuenta de que Sarah quiere matar a Miles Dyson, uno de los creadores de *Skynet*.

#### **4.4.2.4.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno tiene lugar cuando los protagonistas consiguen escapar del edificio donde estaban desarrollando el programa informático y donde se encontraban el brazo y el *chip* del *Terminator T-800* de la primera parte. Estos dos objetos son los que sirven de inspiración a la empresa para poder desarrollar las máquinas. Huyen del edificio porque ha habido una redada policial. Lo consiguen gracias a que *T-800* hace huir a los policías y se hace con uno de sus camiones. Tal como prometió a John Connor, no mata a nadie, pero sí que los hiere. Evidentemente, habrá una situación negativa en la huida y es la aparición del *T-1000* en el edificio, el cual, cuando ve que todo está destrozado y todo el despliegue policial, se da cuenta de que los protagonistas han estado ahí. El *cyborg* consigue un helicóptero a la fuerza y comienza a perseguir a los protagonistas.

Este segundo punto de no retorno es muy parecido al de la primera entrega, ya que los nudos de acción son los mismos: las fuerzas antagonistas localizan a los protagonistas y comienza la persecución. Pero en este caso, James Cameron pone

diferentes obstáculos a los protagonistas, como por ejemplo, cuando tienen el accidente con el camión de policía, los protagonistas cogen un coche distinto pero es un coche muy lento. El *T-1000*, al sufrir un accidente contra el camión de policía que le hace volcar, coge un camión que va más rápido que el de los protagonistas, por lo que consigue alcanzarlos.

El giro dramático tiene lugar entre los minutos 114 y 117.



-574-

Uno de los momentos más importantes del segundo punto de no retorno es cuando el *T-1000* consigue hacerse con uno de los mandos de la policía y comienza a perseguir a los protagonistas.

#### **4.4.2.4.5 El clímax**

La persecución que se ve reflejada en el tercer o cuarto acto, según como se quiera dividir la película, dará lugar a varios anticlímax que son los siguientes:

El primero es cuando se produce el primer enfrentamiento entre el *T-800* y el *T-1000*. Tiene lugar cuando entran en una especie de fábrica de metalurgia donde los fabrican y les dan forma a altos grados de calor. La pelea tiene lugar casi al entrar en la fábrica. El *T-800* salta de su coche al camión que transporta nitrógeno líquido y conduce el *T-1000*, lo acribilla y le provoca un accidente. El *T-800* consigue saltar a tiempo y el camión se estrella volcándose todo el nitrógeno líquido sobre el *T-1000*. se congela. Este último comienza a romperse, el *T-800* le dispara con una pistola y se

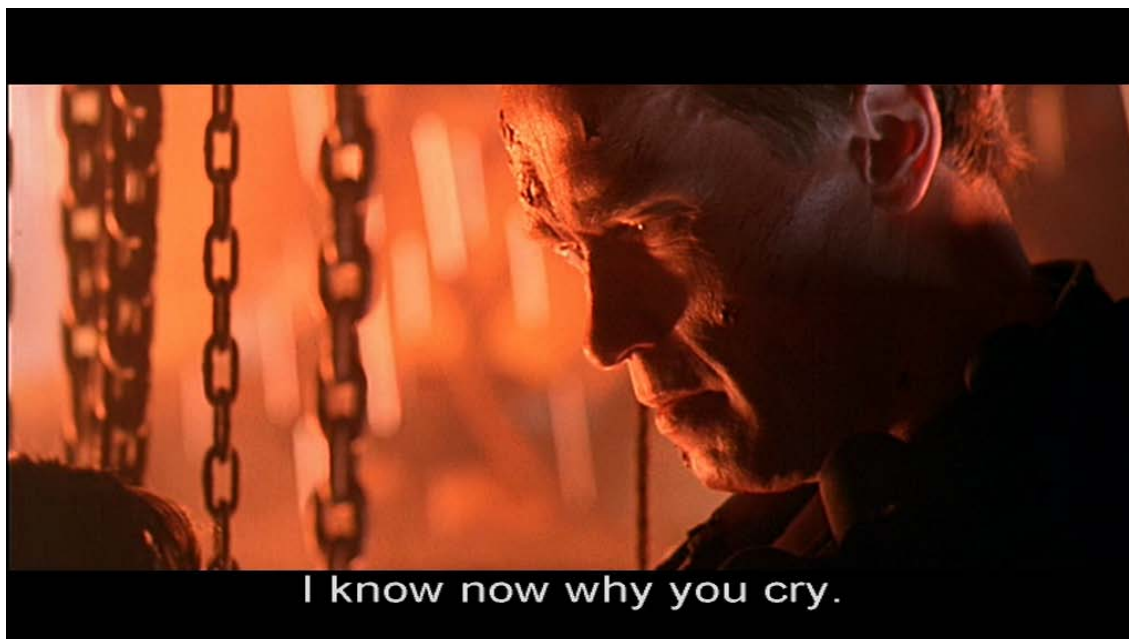
destruye en pedazos. Cuando ven esto los protagonistas, se creen que ha sido destruido, pero ven cómo debido al calor y sus características propias, empieza a recomponerse.

El segundo enfrentamiento se produce cuando el *T-800* recibe una fuerte paliza por parte del *T-1000* y lo deja moribundo, incluso le clava una barra de metal en la espalda. El *T-1000* piensa que el *T-800* está muerto, por lo que va a por Sarah y John que sin el *cyborg* protagonista son un blanco fácil. Poco tiempo después, se demuestra que el *T-800* no está muerto y aprovecha una búsqueda de fuente de energía alternativa para levantarse e ir a defender a sus amigos.

El tercer enfrentamiento es entre Sarah Connor y el *T-1000*, cuando coge la escopeta y empieza a dispararle. Con cada disparo el robot retrocede un poco y, justo cuando parece que va a caer a la lava, es cuando se queda sin munición. El *T-1000* se recompone y, cuando se dispone a andar para atacar a Sarah, aparece el *T-800* que le dispara con un lanzagranadas. La munición alcanza al *T-1000*, le explota dentro y lo deforma, lo que provoca que caiga a la lava y muera.

Tras la muerte del *T-1000*, llega el clímax final, que es cuando el *T-800* debe morir ya que en caso contrario quedaría en la tierra el *chip* que tiene implantado en su cabeza. Evidentemente, John se opone y le obliga a quedarse, pero como ésta es una orden que no puede cumplir, el *cyborg* tiene que morir. En el clímax se cierra la historia de aprendizaje y a partir de ahí el *Terminator* evoluciona, se da cuenta de por qué los humanos lloran. El clímax final tiene lugar entre la hora 02:15:38 y la hora 02:22:29.

Por lo tanto, se pueden ver dos anticlímax en este último acto de la película: en el primero, el *T-1000* es destruido pero se reconstruye y en el segundo, parece que el *T-800* está muerto. El clímax final sería la muerte del *T-1000* y la despedida del *T-800*.



-575-

La imagen pertenece al momento del clímax final, en el cual el *T-800* evoluciona como personaje volviéndose más humano.

Todos los enfrentamientos que dan lugar al clímax tienen lugar entre la hora 02:02:25 y la hora 02:15:10. No todos los duelos entre las dos máquinas se pueden considerar el clímax final de la película, pero sí anticlímax creados por el guionista, James Cameron.

Respecto a la supuesta muerte del *T-800*, mucha gente lo acusa de ser un *deus ex machina*, pero no es así, ya que es uno de los pasos de la forja del héroe: “la prueba suprema y resurrección del héroe”.

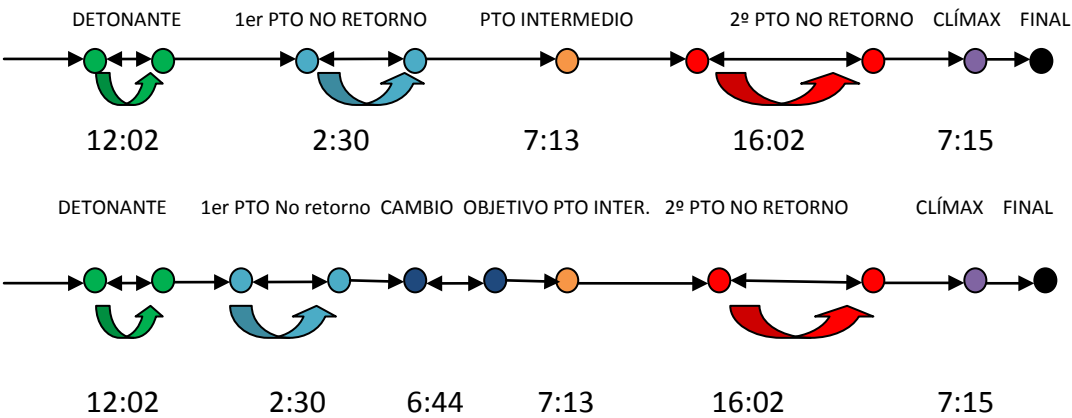
En *Terminator II*, el *cyborg* parece definitivamente aniquilado por el *T-1000* tras la lucha mantenida en la fundición. Pero instantes después, en el interior del robot se activa una “búsqueda de fuente alternativa” y regresa a la vida para destruir al enemigo. La resurrección del robot no termina aquí. Para consumar su misión necesita destruirse a sí mismo y no duda en sumergirse dentro de un estanque de metal fundido. Con esta inmolación voluntaria, el héroe triunfa a través de su propia muerte y, en este sentido, también puede hablarse de resurrección. Refiriéndose a los héroes mesiánicos, Christopher Vogler asegura: “Pese a todo, este tipo de héroes fracasados y caídos trágicamente resucitan en el sentido de que viven en la memoria de quienes

sobreviven, de aquellos por quienes han entregado sus vidas. La audiencia sobrevive y recuerda las lecciones que un héroe caído puede enseñarles”.



-576-

La imagen corresponde al momento en el que parece que el *T-800* ha muerto en manos del antagonista, el *T-1000*.



4.4.2.5 ANTICIPACIONES

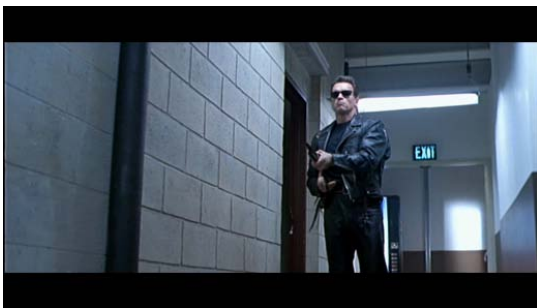
Al igual que en la primera parte, tendrán mucha importancia las anticipaciones de objeto, porque son armas, lo que hace posible el enfrentamiento entre los *Terminators* y con la policía. Pero también se ven anticipaciones entre sagas y de personajes.

#### 4.4.2.5.1 Anticipaciones de objeto

Escopeta y pistola: Cuando llega al presente el *T-800*, entra en un bar, pide la ropa y la moto a una persona de allí y, al negarse ésta, surge una pelea. Tras ganar la pelea, consigue hacerse no sólo con su ropa, sino también con su pistola. Al salir del bar, el *T-800* es amenazado por el dueño de éste con una escopeta. El *Terminator*, se la quita y se va en moto. Tras conseguir estas dos armas, más adelante las usará para hacer frente al *T-1000*, cuando localiza a los protagonistas en el psiquiátrico. El *Terminator* usará la escopeta y Sarah la pistola. Además, en el momento en que el T.1000 se engancha en el coche, él le dispara con la escopeta produciendo su caída, lo que hará posible que los protagonistas puedan huir.



-577-



-578-



-579-

El *T-800* le quita una escopeta al dueño del bar donde localiza ropa de su talla. El *Terminator* hará uso del arma contra el T-1000 cuando tiene lugar el encuentro de las máquinas con John o cuando el *T-1000* consigue engancharse en el coche. La primera imagen corresponde al momento en el que se hace con el arma. Las dos siguientes corresponden al momento en que la usa contra el antagonista.





-580-



-581-

El *T-1000* es más práctico que el *T-800* ya que es un modelo más evolucionado. El antagonista decide dejar inconsciente a un policía para poder transformarse en un agente de la ley y coge su pistola. Hará uso de esta arma en distintos momentos de la película, como por ejemplo, en el detonante contra los protagonistas, como se puede ver en la segunda imagen.

El clip que roba Sarah en una de sus sesiones con el psiquiatra: A lo largo del primer acto, se puede ver cómo un psiquiatra hace una serie de preguntas a Sarah para saber si se ha recuperado (le están haciendo pensar que está loca por todo lo que cuenta sobre los sucesos ocurridos en la primera entrega). En una de estas escenas, se puede ver que ella que roba un clip. Lo usará para poder abrir todas las cadenas que tiene atadas para impedir que se mueva de la cama. Gracias al clip es posible la huida de Sarah.



-582-



-583-

Las dos imágenes muestran el clip que usa Sarah Connor. La primera muestra el momento en el que Sarah roba el clip. La segunda, cuando lo usa para abrir las cadenas a las que está atada.

Mochila de John Connor: Al principio se puede ver que John lleva una mochila donde guarda una máquina (anticipación). Más adelante, esta mochila servirá para

llevar guardado el brazo del *Terminator* que tienen que quemar. Dentro de la mochila hay una máquina que usa para adivinar el número pin de tarjetas de crédito robadas y así tener dinero para disfrutar con sus amigos. Más adelante, lo que parece un juego de niños, hace posible adivinar el código que tiene la empresa para poder entrar en determinadas habitaciones, entre ellas donde se encuentra el brazo y el *chip* del *Terminator* de la primer parte.



-584-

-585-

La primera imagen muestra a John intentando sacar el dinero de una tarjeta de crédito robada. John sabe manejar un ordenador que si se conecta con el cajero automático, sabe el pin que tiene la tarjeta. De esta manera, los chicos consiguen dinero para poder gastarlo en las máquinas recreativas. Lo que en un principio parece un juego de niños, se transforma en una baza a favor de los protagonistas cuando éstos desconocen el código para abrir una puerta en las oficinas donde trabaja Miles Dyson. John usará el ordenador para descifrar la clave y después conseguir la llave.

Trozo de *T-1000* en el coche: El *T-1000* persigue a los protagonistas y consigue engancharse al coche porque sus brazos pueden convertirlo en distintas formas de metal. Los protagonistas le disparan y él se cae a la carretera pero se queda un trozo en el coche. John quita ese trozo y lo tira a la carretera. El *T-1000* se acerca al trozo de metal y éste se fusiona con su cuerpo. Este trozo de metal hace posible que el espectador observe cómo se puede regenerar el cuerpo del antagonista. Por esta razón, al público no le extraña que cuando el *T-1000* explota en trozos se vuelva a regenerar.





-586-



-587-

La primera imagen pertenece al momento en el que el trozo del *T-1000* vuelve a unirse al cuerpo del robot. La pieza estaba enganchada al coche de los protagonistas, pero John la tira al suelo. La segunda imagen pertenece a uno de los falsos finales, cuando las piezas del *T-1000* empiezan a fundirse por el calor de la fábrica y unirse entre ellas, al igual que sucedió cuando John se deshizo del trozo del *Terminator* que había en el coche.

Coche teledirigido: Cuando Sarah llega a la casa del informático y está decidida a matar a la persona que desarrolla el programa que dará lugar a *Skynet*, se ve cómo uno de sus hijos está jugando con un coche teledirigido. Cuando Sarah coge el rifle de precisión y va a disparar para matarlo, se ve cómo el coche teledirigido golpea a la supuesta víctima y se agacha a recogerlo. Gracias a ese movimiento Sarah falla el disparo y no lo mata.



-588-



-589-

Uno de los hijos de Miles Dyson está jugando en su casa con un coche teledirigido, como se puede ver en la primera imagen. El chico hace chocar contra la pierna de su padre el juguete, imagen de la izquierda. Gracias a esta acción, se agacha y el disparo no le alcanza. La anticipación se implanta y se soluciona en la misma imagen.

La moto: Hay un momento en el que el *T-1000* se hace con una moto de policía. No sólo la usa como transporte, sino que también la usa con el fin de impulsarse desde el edificio donde se desarrolla el programa informático para llegar a un helicóptero de la policía y poder comenzar así la persecución contra los protagonistas.



-590-

-591-



-592-

El *T-1000* se hace con una moto de uno de los policías, como se muestra en las dos primeras imágenes. La tercera es la que corresponde al momento en el que la usa para llegar hasta el helicóptero de policía. Coge impulso con la moto desde la planta de arriba del edificio donde estaban los protagonistas y consigue alcanzar el helicóptero.

El helicóptero: Cuando llega toda la policía al edificio donde los protagonistas están destrozando todas las pruebas que darán lugar a *Skynet*, se ve cómo llegan numerosas tropas de policía. Entre éstas se encuentra un helicóptero, que es el que usará el antagonista.



-593-



-594-

Las dos imágenes pertenecen a la anticipación del helicóptero de policía. La primera, cuando llega como apoyo aéreo. En un principio parece un vehículo más, pero no es así, ya que el antagonista lo usará para perseguir a los protagonistas.

El armamento que tienen en el rango los protagonistas lo usarán de distintas formas: Sarah lo usará para atacar a la persona que desarrolla *Skynet* y el *Terminator* lo hará para hacer frente a los policías, pero nunca matará a ninguno. De todo el armamento destaca ante todo el lanzagranadas, que es el que hará posible que el *T-1000* se caiga a la lava. Me gustaría destacar de esta arma, que hay un momento en el que se le cae la última granada al *T-800* dentro del coche que llevan, por lo que no podrá usarla. Esta situación dará lugar al primer falso final, y cuando el *T-1000* comienza a recomponerse, se ve cómo el *T-800* coge la última granada y la coloca en el arma. Lo que en un principio parece un contratiempo, se convierte en acción resolutiva en el clímax final.



-595-



-596-



-597-



-598-



-599-



-600-

Las seis imágenes pertenecen al momento en el que se implantan las anticipaciones. Las tres armas se ven por primera vez en el rancho donde van los protagonistas para buscar el armamento. Las tres imágenes de la derecha muestran los diferentes momentos en que se usan: la primera arma, la usará el T-800 contra la policía. No matará a nadie porque se lo prometió a John, tan sólo lo usará para asustarlos. La segunda y tercera arma, las usará contra el T-100. La segunda antes de que el T-1000 sea bañado en nitrógeno y la tercera, en el clímax final de la película.

El camión de nitrógeno: En la persecución final, el *T-1000* coge un camión que transporta nitrógeno líquido. Esto dará lugar al primer anticlímax.



-601-



-602-

Las imágenes muestran el momento en el que el *T-1000* se hace con un camión de nitrógeno y la segunda cuando el antagonista ha sido rociado de nitrógeno, y

empieza a romperse en trozos. La anticipación se implanta y se cumple prácticamente en la misma escena. Como los guionistas saben que no es algo normal que se transporte nitrógeno líquido y que *T-1000* casualmente se haga con el vehículo, deciden transformarlo en un anticlímax.

#### 4.4.2.5.2 Anticipaciones de personaje

El *T-1000*: Sus características como, por ejemplo, poder transformarse en quien quiera, o que sus manos puedan tomar forma de cuchillas, hacen posible distintas situaciones en la película. Primero se convierte en un policía, después en la madre adoptiva de John Connor, más tarde en Sarah Connor... Respecto a las cuchillas decir que las usa ante todo para matar gente, como al padre adoptivo de John, amenazar a Sarah o, incluso, para abrir un ascensor en el que huyen los protagonistas, así como engancharse a un coche.



-603-



-604-



-605-



-606-





-607-

Las cuatro imágenes pertenecen a los distintos momentos en que el *T-1000* hace uso de sus habilidades: poder convertirse en todo lo que toca y la forma de usar sus brazos como cuchillas. La primera, cuando mata al padre de John y se hace pasar por su madre; la segunda, cuando se hace pasar por uno de los policías de manicomio donde está encerrada Sarah; la tercera, cuando se engancha al coche de los protagonistas; la cuarta, cuando ataca a Sarah y la quinta, cuando se hace pasar por la madre de John.

*T-800*: El simple hecho de que no sienta cuando le disparan o no tenga ningún tipo de sentido, hace posible que sirva como escudo humano, primero para salvar a John ante el *T-1000*, después para pasar entre distintas habitaciones llenas de humo que afectarían a cualquier humano y finalmente para enfrentarse a un grupo de policías y robarles un camión.



-608-



-609-

Las dos imágenes pertenecen al momento en el que el *T-800* hace uso de su cuerpo para proteger a los protagonistas. La primera vez, durante el detonante de la película, se pone de espaldas y protege a John. La segunda vez, cuando están encerrados en el edificio donde se desarrolla *Skynet*, y *T-800* aprovecha de nuevo su cuerpo para que no le afecte ni el humo ni las balas de los policías. Gracias a esta faceta el *Terminator* consigue hacerse con un camión y poder huir del edificio.

#### 4.4.2.5.3 Anticipaciones entre sagas

El hecho de que los dos *Terminator* aparezcan desnudos: Se vio en la primer parte y en ésta no va ser distinto, no se puede viajar en el tiempo con nada, ni con ropa, ni armas, vehículos...

El perro: Como se vio en la primera parte, los perros detectan a los robots. El perro de John no para de ladrar mientras éste llama a sus padres adoptivos. Es una señal de que el *T-1000* está cerca. El *T-800* se da cuenta de ello.



-610-

-611-

La primera imagen pertenece a la primera entrega de la película, al momento en el que el *T-800* llega al motel donde están Sarah y Kyle. La segunda imagen pertenece al segunda parte de la saga, al momento en que el padre adoptivo de John se queja porque el perro no para de ladrar. Gracias a los ladridos de los perros el *T-800* se dará cuenta de que el *T-1000* ha matado a los padres adoptivos de John.

El *T-800* puede imitar voces de personas: En la misma parte donde llama John a su casa, se hace pasar por él, y así es como descubre que sus padres adoptivos no han muerto.



-612-

-613-

El *T-800* puede imitar las voces de las personas: en la primera entrega, imita la de un policía y la de la madre de Sarah. En esta segunda entrega, imita la voz de la madre adoptiva de John

“Si quiere sobrevivir venga conmigo”. Una frase usada por Kyle Reese en la primera parte para que Sarah se vaya con él. En esta segunda parte la dice el *T-800* cuando llega al psiquiátrico y contacta con ella.

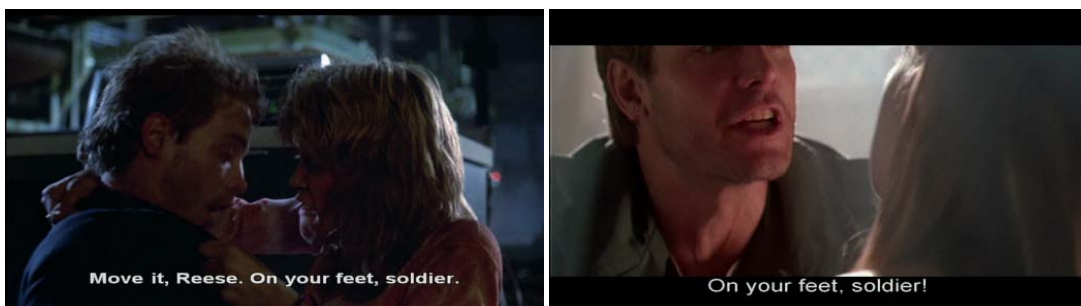


-614-

-615-

El *T-800* usa la misma frase que Kyle en la primera entrega para que Sarah se fie de él.

“Levántate soldado”: En este caso, se trata de una anticipación entre sagas que se puede ver en la versión extendida de la película. Es una frase que le dice Sarah a Kyle en la primera entrega, cuando éste está moribundo en la fábrica. En esta ocasión se la dice Kyle a Sarah, en una visión que tiene dentro de la habitación del psiquiátrico para levantarle la moral.



-616-

-617-

En el montaje del director de la segunda entrega de la saga, Kyle usa la misma frase que le dijo Sarah en uno de los anticlímax de la primera parte.



### 4.4.3 TERMINATOR III: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

#### 4.4.3.1 INTRODUCCIÓN

Tercera parte de la saga *Terminator*: en un principio intentaron cerrar con esta historia la saga, pero con el estreno de *Terminator salvation*, se intentó iniciar una nueva saga basándose en las guerras que habría en el futuro entre humanos y máquinas. Debido a su escaso éxito de taquilla, en un principio, la franquicia de *Terminator* tenía su fin.

*Terminator III: la rebelión de las máquinas* se estrenó en el año 2003, once años después del estreno de la segunda parte. No supuso un gran éxito de taquilla ya que solo recaudó el doble de lo que costó. En este caso, James Cameron no tuvo nada que ver en ningún aspecto de la película, ni en el guión, ni producción ni la dirección. La película fue dirigida por Jonathan Mostow, director de películas como *U-571*, y escrita por John Brancato y Michel Ferris. Ambos guionistas ya habían trabajado juntos en la película *The game*.

##### 4.4.3.1.1 Sinopsis

Ha pasado una década desde que John Connor -Nick Stahl- salvara a la humanidad de la destrucción. En la actualidad, John tiene 25 años y vive en la clandestinidad: no hay ninguna prueba documental de su existencia. Así evita ser rastreado por *Skynet* -la sofisticada corporación de máquinas que una vez intentó acabar con su vida-. Pero ahora, desde el futuro, ha sido enviado el *T-X* (Kristanna Loken), la máquina destructora *cyborg* más desarrollada de *Skynet*. Su misión es completar el trabajo que no pudo terminar su predecesor, el *T-1000*. El *T-X* es una máquina tan implacable como bello su aspecto humano. Ahora la única esperanza de sobrevivir para Connor es *Terminator*.

#### 4.4.3.2 PRÓLOGO Y EPÍLOGO

##### 4.4.3.2.1 Prólogo

El prólogo de *Terminator III: La rebelión de las máquinas*, es muy parecido al de la segunda parte de la saga, ya que se usa una voz en *off* mientras se ven distintas escenas. En este caso, es John Connor quien habla y no la madre. La voz en *off* pone en situación al público y refresca un poco las tramas de las dos primeras partes: primero

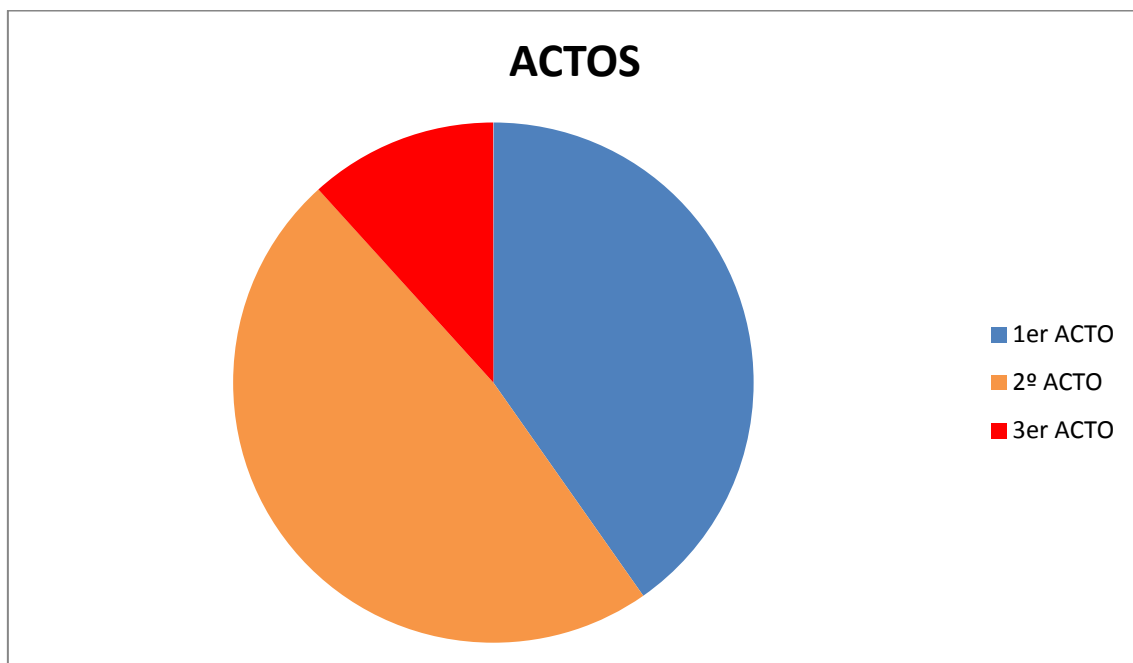
intentaron matar a su madre para que él no naciera, después a él, que será el líder de los humanos cuando se alcen las máquinas, momento que desconocen. En este caso, el prólogo sirve para refrescar información a los espectadores, que ya tenían un poco olvidadas las otras dos partes o incluso que no las habían visto.

#### 4.4.3.2.2 Epílogo

El epílogo es muy parecido al prólogo en el sentido de que es la voz en *off* de John Connor, mientras se ven distintas escenas. En este caso, la información del epílogo, trata sobre cómo se expandió *Skynet* por el mundo, el momento en el que se inició la guerra, y que realmente su destino no era evitar el día del juicio, sino, sobrevivir a él. Además, con su frase final, da pie al inicio de otra saga *La batalla no ha hecho nada más que empezar*.

#### 4.4.3.3 LOS ACTOS

La película está estructurada en tres actos que son los siguientes: El primero es desde el inicio hasta el minuto 37, desde el comienzo hasta que el *T-800* contacta con John. El segundo acto es desde la alianza de los protagonistas hasta el último nudo de acción del segundo punto de giro, en el minuto 86. El tercer acto y desenlace es desde el minuto 86 de película hasta el final.



#### 4.4.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.4.3.4.1 El detonante

El detonante es un detonante de acción que comienza en el minuto 21:03 y finaliza en el minuto 26:11. Viene precedido de varios nudos de acción muy típicos en la saga como: la llegada de los *Terminator* del futuro, la búsqueda de John o de gente relacionada con Connor, la búsqueda de ropa adecuada o de vehículos.

El detonante de acción comienza cuando el robot *T-X* localiza a John y Kate Brewster. Los dos están en la perrera de Kate, John encerrado en una jaula para animales porque Kate lo ha encerrado por robarle medicinas. El *T-X* mata a un cliente de Kate, pensando que es ella. Kate huye y *T-X* descubre que John está cerca, porque encuentra una gasa con sangre de Connor. El robot localiza a Kate, mientras ésta intenta escapar en su vehículo, pero el robot la coge y le pregunta por John. Justo en ese momento, es cuando aparece el *T-800* y salva a Kate, usa su coche para atropellar a la antagonista y deshacerse de ella momentáneamente, coge a Kate y la esconde en la parte trasera de una camioneta.

John consigue abrir la jaula de una patada y, cuando se dispone a huir, se encuentra con el *T-800* y se lo lleva, lo deja en la furgoneta y se va con Kate. El *T-800* sufre un ataque por parte del antagonista que lo deja desactivado momentáneamente.

Realmente el detonante de acción es el que pertenece a la trama principal en la que se ven los protagonistas involucrados con las máquinas. Pero se pueden ver otros dos detonantes, que son los correspondientes a las subtramas. El detonante de una de las subtramas es de diálogo, cuando un oficial informa a Robert Brewster de que un virus ha entrado en mitad del Internet civil y las aplicaciones militares secundarias, pero las redes de defensa siguen limpias gracias a sus cortafuegos, aunque sólo será de forma momentánea. El pentágono informa de que usarán la inteligencia artificial para localizar y hacer frente al virus. Su inteligencia artificial es *Skynet*.

El detonante tiene lugar entre los minutos 21:03 y 26:11.



-618-

Imagen perteneciente al detonante de la película. La acción es un clásico en la saga: un enfrentamiento entre los dos viajantes del futuro al presente.

La subtrama entre John y Kate, al igual que el detonante principal, es un detonante de acción. En este caso, es cuando Kate descubre que John ha entrado en su hospital para animales y decide encerrarlo en una jaula porque le ha robado unos medicamentos y piensa que es un drogadicto.

#### **4.4.3.4.2 El primer punto de giro**

El primer punto de no retorno tiene lugar en el momento en el que el *T-800* hace frente al *T-X* y contacta con John. Su objetivo es llevar a John y Kate a un sitio seguro. El *Terminator* les informa también de que el juicio es inevitable y que el *T-X* ha venido para deshacerse de todos sus lugartenientes.

El primer punto de no retorno se desarrolla entre los minutos 37:12 y 40:59. El contacto o la alianza entre los protagonistas, es un primer punto de no retorno muy típico en esta saga y otras películas de acción y espías. En el caso de la primera parte, es la alianza entre Sarah y Kyle; en la segunda parte, entre John y el *T-800*, y en esta tercera entrega, igual que en la segunda, pero con un nuevo personaje: Kate Brewster.

El primer punto de no retorno está precedido de un fuerte contratiempo en la historia principal. Es cuando la antagonista detecta al novio de Kate Brewster y lo mata. Además se hace pasar por él ya que puede adoptar distintas formas, entre ellas

humanas, al igual que el *T-1000* en la segunda parte. La policía llega a casa de Kate y su novio para decirle que se ha producido un posible secuestro. El *T-X* hace su propia alianza con la policía haciéndose pasar por el novio de Kate para poder localizar a los protagonistas e intentar matarlos.



-619-

Imagen perteneciente al primer punto de no retorno: el *Terminator* informa de que no han detenido el día del juicio final, tan sólo lo han pospuesto de fecha.

El contratiempo que hay en esta tercera entrega es muy parecido al de la segunda parte. El antagonista se hace pasar por alguien para localizar a los protagonistas. En el caso de la segunda parte, se hace pasar por los padres de John Connor y en ésta, por el novio de Kate. En la segunda parte los protagonistas se dan cuenta, pero en ésta no son conscientes de lo que ha sucedido. El contratiempo tiene lugar en el minuto 45.

#### **4.4.3.4.3 El punto intermedio**

El punto intermedio en *Terminator III: la rebelión de las máquinas* comienza en el minuto 59:40 y dura hasta la hora 01:03:57. En este caso, es cuando el *T-800* informa sobre los nuevos objetivos del antagonista, entre los cuales se encuentra el padre de Kate. El padre de Kate es el director de programas de S.C.I.E, donde supervisa uno de los sistemas digitales, entre los que se encuentra *Skynet*.

John descubre que todo giró en torno al padre de Kate y no alrededor de John. Intenta cambiar la opinión del *Terminator* pero no lo consigue. John intenta hacer creer que se va a suicidar pero el *T-800* se da cuenta de que no lo va hacer. Kate es la que le hace cambiar de opinión porque sólo cumple sus órdenes.

En este caso, el punto intermedio supone un cambio en la trama principal: en vez de huir, tienen que ir a salvar al padre de Kate. No es la típica trampa creada por los antagonistas en la que se ven envueltos los protagonistas, pero sí que da pie al segundo punto de giro, ya que se desarrolla en las oficinas donde trabaja el padre de Kate.



-620-

Uno de los nudos de acción del punto intermedio es cuando John amenaza con suicidarse.

#### **4.4.3.4.4 El segundo punto de no retorno**

Está formado por un conjunto de nudos de acción que comienzan en la hora 01:09:46 y se desarrollan hasta la hora 01:26:04. Los nudos de acción los siguientes:

El *T-X* se ha infiltrado en las oficinas donde trabaja el padre de Kate, haciéndose pasar por una trabajadora de la empresa.

Llaman a Robert Brewster para que active *Skynet* con el fin de que haga frente al virus que está afectando a la empresa y a Defensa.

*T-X* activa varias máquinas que tienen en la empresa donde trabaja Robert Brewster para que le ayuden en su misión.

Robert Brewster activa *Skynet* pero no funciona como debería. El *T-X* se hace pasar por Kate e intenta engañar al padre, pero llegan los protagonistas y le dicen que no le haga caso, lo que no evita que el *T-X* dispare al padre de Kate. El *T-800* dispara al antagonista y hace que choque contra una pared, la traspase y se caiga. *Skynet* iniciará un ataque contra los humanos en menos de una hora.

Los protagonistas tienen que ir al despacho de Robert Brewster. Los códigos de acceso están dentro de una caja fuerte. Además se ven forzados a huir porque aparecen las máquinas que ha activado el *T-X*.

El *T-800* consigue matar a dos de las máquinas. A una le arranca la cabeza y un brazo que es una ametralladora, la cual usa para disparar contra otra máquina.

John, Kate, Robert y el *T-800* llegan al despacho de Robert. Les informa de que tienen que ir a unas instalaciones blindadas que están en Crystal Peak, su única esperanza. Robert muere.

El *T-X* localiza a los tres protagonistas. John y Kate salen corriendo y el *T-800* intenta hacerle frente. Ambos Terminators se pelean, y gana el *T-X*, el *T-800* sale muy mal parado.

Kate se da cuenta de que el *T-X* va a por ellos. John decide activar un sistema de magnetización que atraerá al antagonista y se quedará pegado momentáneamente.

Kate y John llegan al hangar donde está la avioneta con la que podrán llegar hasta Crystal Peak. Cuando están a punto de despegar, aparece el *T-800*, el cual intenta matar a John porque el antagonista ha corrompido su funcionamiento y le implanta una nueva orden: matar a John. La CPU está intacta, pero el resto de sus funciones están dañadas. *T-800* empieza a golpear a John, que hace lo posible para que entre en razón, pero al tratarse de una máquina, es tarea difícil. John le hace cambiar de opinión porque le pregunta por su verdadera misión, a lo que responde que debe defender a John y Kate. El *T-800* se auto desconecta. John y Kate huyen en la avioneta.

El segundo punto de no retorno tiene lugar por distintos movimientos de las fuerzas antagonistas: la antagonista activa las máquinas, intenta matar a los

protagonistas, le da una paliza al *T-800*... pero una vez más se le da una oportunidad a los protagonistas: el padre de Kate le entrega un documento que les ayudará a abrir un refugio militar.



-621-

La llegada del antagonista a la base donde trabaja el padre de la protagonista es uno de los nudos de acción más importantes de este segundo punto de no retorno.

#### **4.4.3.4.5 El Clímax**

En este caso el clímax de la película no tiene lugar en el clásico enfrentamiento entre el antagonista y el protagonista. En esta tercera entrega de *Terminator*, tiene lugar justo antes del clímax final. El enfrentamiento no es tan espectacular como en las anteriores partes de la saga, porque se reservan las sorpresa final para el clímax de la trama principal.

El enfrentamiento entre el *T-800* y el *T-X*, es de la siguiente manera, si se tienen en cuenta los distintos nudos dramáticos:

Los dos protagonistas llegan a Crystal Peak. Consiguen abrir la puerta gracias a los documentos que les ha dado el padre. El *T-X* llega en un helicóptero. Cuando parece que va hacer frente a los protagonistas, aparece el *T-800* -que realmente se había reiniciado- con un helicóptero que lo estrella contra el antagonista. Los dos protagonistas consiguen abrir la puerta.



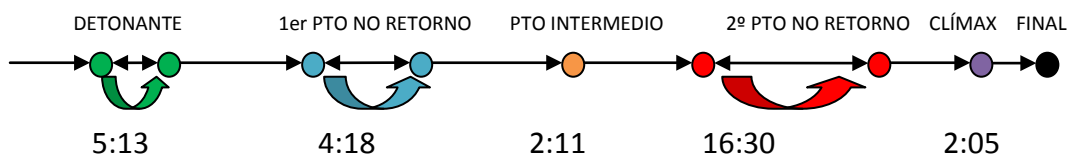
La puerta no se ha abierto del todo y comienza a cerrarse. El *T-800* la agarra para que no se cierre y puedan pasar los protagonistas. El *T-X* consigue agarrar a John, que logra huir. El *T-800* consigue agarrar a *T-X*, que está destrozada por la mitad. Le coge las células de combustión de hidrógeno y hace que explote. Una vez más, un personaje se sacrifica por la familia Connor para que sobrevivan. En la primera entrega, es Kyle quien muere por Sarah Connor; en la segunda, el *T-800* tiene que suicidarse para que no vuelva a haber más *Terminator* en el presente; en esta tercera entrega, de nuevo para que sobreviva John.

El clímax se produce una vez finalizado el combate entre los dos androides, y se desarrolla entre la hora 01:30:10 y la hora 01:32:13. La sorpresa final del clímax es cuando John se da cuenta de que realmente están dentro de un refugio nuclear que estaba reservado para gente importante, como generales o el presidente del gobierno. Kate se da cuenta de que la misión del *T-800* era que los protagonistas sobrevivieran ya que el juicio final era inevitable, tal y como él había anunciado.



-622-

Momento final del Clímax: el *T-800* ha conseguido matar al Terminator *T-X*.



#### 4.4.3.5 ANTICIPACIONES

##### 4.4.3.5.1 Anticipaciones de objeto

El teléfono móvil de Kate: Kate está a punto de llamar a la policía, cuando se encuentra a John en su clínica veterinaria. Connor la convence para que no llame. Cuando Kate está encerrada en la parte trasera de la furgoneta que conduce John, intenta llamar por el móvil para contactar con la policía, pero no tiene cobertura.



-623-



-624-

Kate intenta llamar a la policía cuando ve a John en su veterinaria. Connor la convence para que no lo haga. Cuando el *T-800* la encierra en la parte trasera de la camioneta, ella intenta usar el teléfono, pero no consigue contactar con el cuerpo de seguridad.

La navaja de John Connor: John tiene una navaja con la que intenta salir de la jaula donde está encerrado. No consigue abrirla, y lo hace dándole una patada. La navaja se la dejará al *T-800* para que se haga un agujero y así quitarse una célula de su interior.



-625-



-626-

La primera imagen muestra a John desesperado intentando abrir la celda donde está encarcelado. La segunda, el momento en el que deja la navaja al *T-800* para que se quite la célula de combustible de hidrógeno.

El brazo del *T-X*: es un arma con mucha potencia. Con ella dispara al *T-800* e intenta matar a John. Hay un momento de la película en el que se le estropea, pero consigue transformarlo en un lanzallamas.



-627-



-628-



-629-



-630-

Las cuatro imágenes son los distintos usos que da al brazo el *T-X*. La primera vez lo usa durante el primer enfrentamiento con el *T-800*. La segunda vez, lo transforma en una sierra mecánica para poder abrir la parte superior del coche de los protagonistas. La tercera imagen corresponde al momento en el que se le estropea el brazo, pero puede transformarlo en un arma alternativa. En la última imagen se muestra su nuevo uso como lanzallamas.

El coche y hacha de bomberos: En una de las persecuciones, más concretamente la anterior al primer punto de giro, el *T-800* se hace con un camión de bomberos. Gracias al camión, coge un hacha que usará para agarrar al *T-X*, tirarlo del camión que conduce y hacerse con su vehículo. En este caso, la anticipación se implanta y se cumple en la misma escena.



-631-



-632-



-633-

En un principio, el camión de bomberos parecerá un coche más, pero la antagonista lo usará para que *T-800* choque contra él. Una vez que el *Terminator* se recupera del golpe contra el camión, usará el vehículo para alcanzar al *T-X*. Como se puede ver en la imagen, casi al finalizar la escena, el robot protagonista usará un hacha para tirar al *T-X* del vehículo que estaba usando.

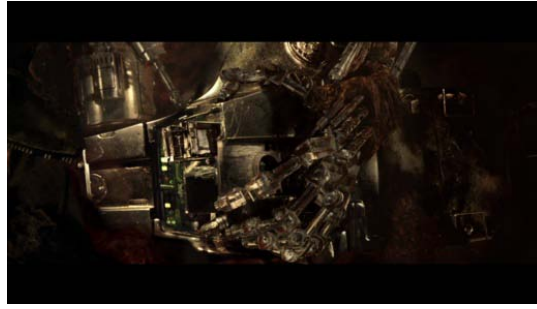
Las células de combustible de hidrógeno: Todos los *Terminator* tienen dos. El *T-800* tiene que quitarse una célula que está dañada. Cuando se la quita, la tira a la carrera y explota. El *T-800* usará la célula del *T-X* para ponérsela en la boca y hacer que estalle.



-634-



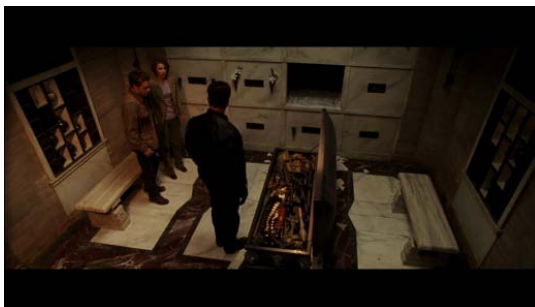
-635-



-636-

La primera imagen muestra el momento en el que *T-800* se quita la célula de combustible de hidrógeno. La segunda refleja el momento en que la lanza fuera del coche y la parte de la máquina explota. Gracias a esta faceta de los *Terminator*, el *T-800* mata al *T-X*. La tercera imagen muestra un plano detalle del momento en el que el *T-800* le quita al *T-X* su célula de hidrógeno. El protagonista hará explotar esa célula en la boda del antagonista y de esta manera se deshace del enemigo.

Las armas que hay dentro del ataúd de Sarah Connor: El ataúd de Sarah Connor está lleno de armas, las cuales usarán para hacer frente al *T-X* y a los policías que intentan capturar a los protagonistas. El *T-800* también usará el ataúd para meter en su interior a John y evitar que le alcance alguna de las balas de la policía.



-637-



-638-



-639-



-640-

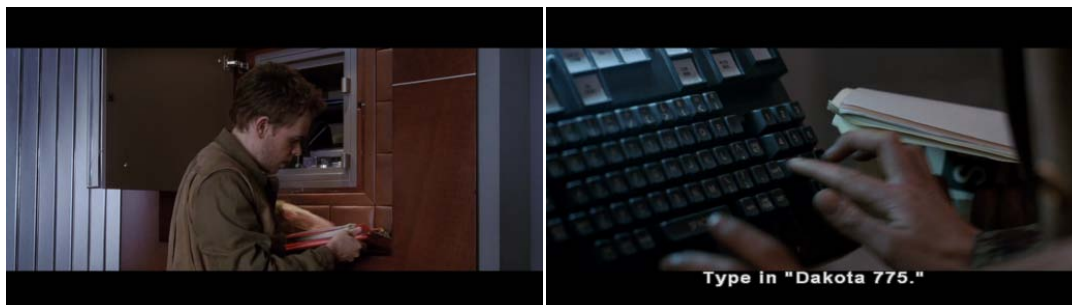




-641-

La primera imagen pertenece al momento en el que los protagonistas abren el ataúd de Sarah Connor. En su interior se encuentran numerosas armas que usarán los protagonistas para hacer frente a los antagonistas. La segunda imagen pertenece al momento en el que el *Terminator* usa el ataúd como escudo protector de John y Kate. La tercera y cuarta imagen corresponden a los momentos en que el *T-800* usa las distintas armas. La tercera imagen es cuando las usa contra los policías. La cuarta cuando la usa contra el *T-X*. La última imagen corresponde a la explosión del proyectil.

Los documentos que les da el padre de Kate a John y Kate: Gracias a los documentos pueden abrir las puertas del refugio nuclear.



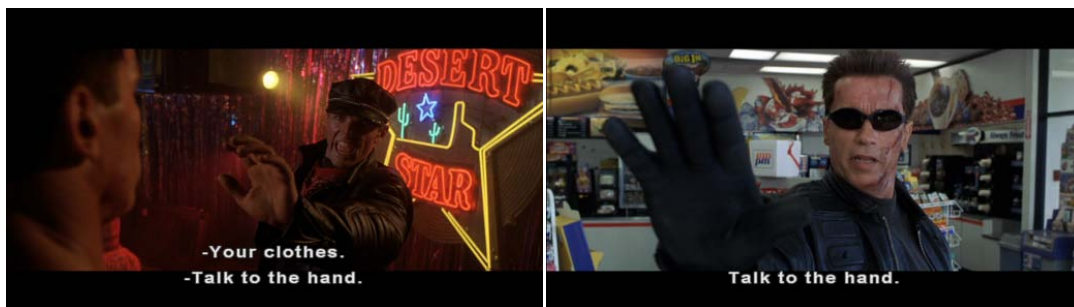
-642-

-643-

La imagen de la izquierda muestra el momento en el que John coge los documentos de los que le habla el padre de Kate. La imagen de la derecha corresponde al momento en el que los usan para abrir el *búnker* y poder sobrevivir al ataque nuclear.

#### 4.4.3.5.2 Anticipaciones de diálogo

“Díselo a la mano”, le dice el chico que le pide la ropa al *T-800*. Esta misma expresión la usara el *T-800* cuando se quiere ir sin pagar de la gasolinera.

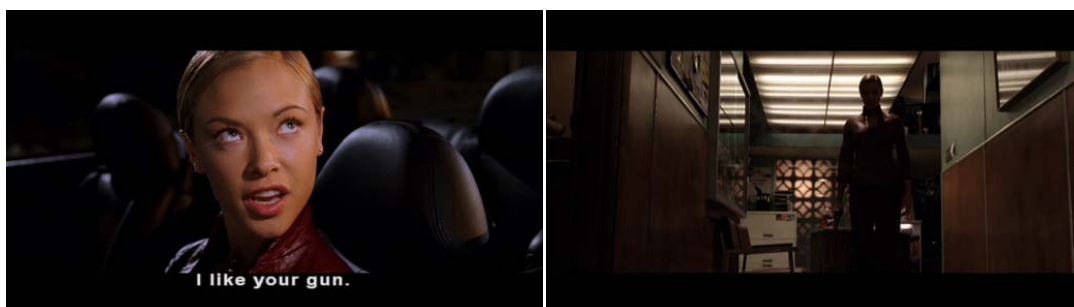


-644-

-645-

La primera imagen es el momento en el que el *T-800* le pide la ropa al bailarín, el cual le responde “Talk to the hand”. La segunda es cuando el *T-800* se lo dice al dependiente. La anticipación se implanta con un diálogo y se cumple con el mismo.

“Me gusta tu pistola”, le dice el *T-X* a un policía. El *T-X* usará esa pistola para matar a uno de los clientes de la clínica veterinaria e intentar matar a Kate y John. Realmente esta anticipación no tendría que haber existido porque el antagonista tiene un arma mucho más potente.

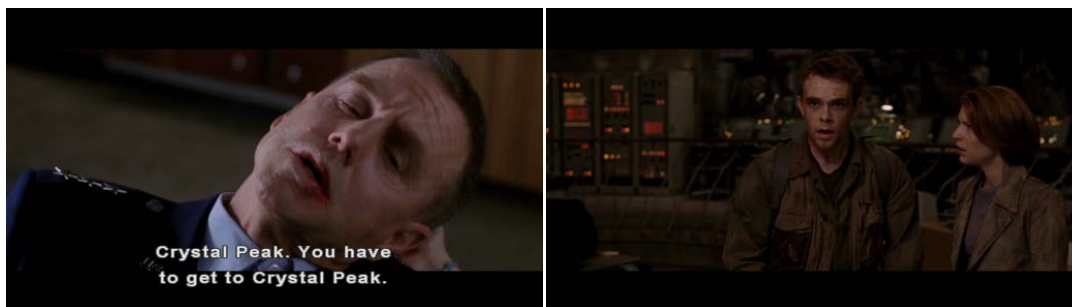


-646-

-647-

Al comenzar la película, el *T-X* le dice a un policía: “I like your gun”. Es una forma de decir que se la va a quedar. Usará el arma en la clínica donde trabaja Kate, como se puede ver en la imagen de la derecha.

“La única salida es Crystal Peak”, dice el padre de Kate a los protagonistas. Los protagonistas se dirigirán al lugar, que resulta ser un refugio nuclear, su única salida y alternativa para sobrevivir.



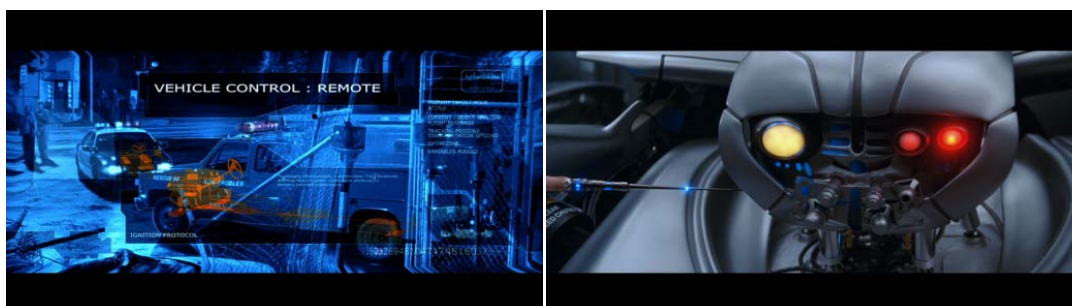
-648-

-649-

El padre de Kate les informa de que sólo sobrevivirán en Crystal Peak. Los protagonistas llegan a ese lugar y sobrevivirán al ataque nuclear.

#### 4.4.3.5.3 Anticipaciones de acción

La anticipación de acción a destacar es la faceta que tiene el *T-X* para dominar las máquinas. Cuando John escapa del *T-X*, el antagonista activa varios coches de policía y vehículos para que sigan a John. Durante el segundo punto de giro, activará máquinas para que ataquen a los protagonistas.



-650-

-651-

La primera imagen pertenece al primer acto, justo el momento en el que el *T-X* activa distintos coches para perseguir a los protagonistas. La segunda imagen pertenece al momento en el que el *T-X* activa las máquinas que hay en el lugar donde trabaja el padre de Kate. De esta manera, tiene varios aliados durante el segundo punto de no retorno.

#### 4.4.3.5.4 Anticipaciones entre sagas

Los dos robots llegan desnudos al presente: Se mantiene la misma norma a la hora de viajar en el tiempo: no pueden traer ni ropa ni armas. En esta tercera parte no tiene por qué ser diferente, tal y como se muestra en las siguientes imágenes.





-652-



-653-

Los dos robots llegan al presente sin ropa ni armas, completamente desnudos. La primera imagen es el *T-X* y la segunda el *T-800*.

El antagonista puede tomar cualquier forma humana: En la segunda imagen lo hace con uno de los miembros de policía o con Sarah Connor. En esta tercera entrega se hace pasar por el novio de Kate.



-654-



-655-

La primera imagen corresponde a la segunda parte de la entrega, cuando el *T-1000* se hace pasar por otro personaje. La foto del chico joven pertenece a la tercera parte de la trilogía, uno de los momentos en que el *T-X* se hace pasar por el novio de Kate. Esta faceta del personaje no extraña al público porque esas características las tiene el antagonista de la segunda entrega.

## **4.5 SAGA JUNGLA DE CRISTAL**

### **4.5.1 JUNGLA DE CRISTAL**

#### **4.5.1.1 INTRODUCCIÓN**

*Jungla de cristal* es una saga de acción que comenzó en los años ochenta y, a día de hoy, sigue desarrollándose la franquicia. La primera película se estrenó en el año 1988 y la cuarta entrega en el año 2007. La quinta entrega, y en un principio la última, en febrero de 2013.

La primera entrega de esta tetralogía se estrenó en el año 1988, fue dirigida por John McTiernan, que venía de dirigir *Depredador* una de las películas más taquilleras del año 1987. El guión estuvo en manos de Jeb Stuart y Steven E. de Souza; éste último también se encargaría del guión de la segunda parte. El protagonista de la película, y de toda la saga, es Bruce Willis que, por aquel entonces, sólo era conocido por la serie *Luz de luna*. Gracias a esta película, saltó al estrellato. La película obtuvo un gran éxito de taquilla, por lo que se optó por hacer una saga entera.

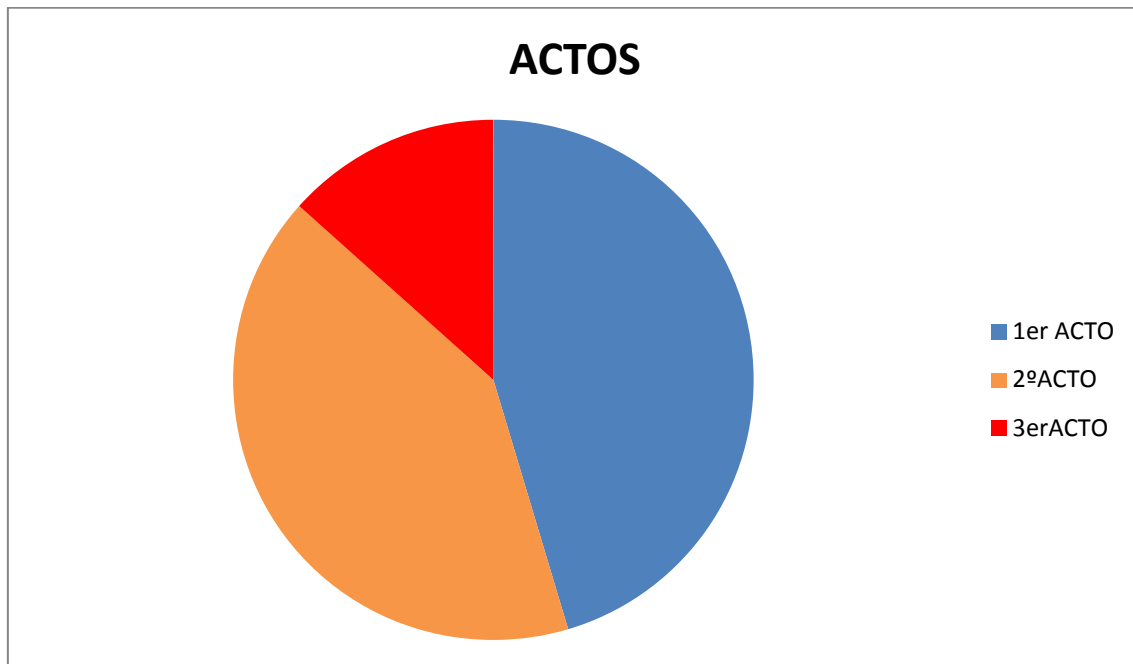
Respecto al título, me gustaría decir que el original en inglés *-Die Hard-*, cuya traducción sería algo así como *Morir duramente*, es completamente diferente al título en castellano, *Jungla de cristal*. Añadir que, bajo mi punto de vista, el título en español tiene más juego y más sentido en esta primera entrega, ya que la acción tiene lugar en un edificio que es casi enteramente de cristal. Si bien es verdad que, a medida que se fueron haciendo secuelas, perdió mucho significado porque ya no se desarrollan en un edificio. La segunda entrega tiene como escenario un aeropuerto, la tercera, la ciudad de Nueva York y la cuarta diferentes ciudades de Estados Unidos.

#### **4.5.1.1.2 Sinopsis**

En lo alto de la ciudad de Los Ángeles, un grupo armado terrorista se ha apoderado de un edificio tomando a un grupo de personas como rehenes. Sólo un hombre, el policía John McClane (Bruce Willis), ha conseguido escapar del acoso terrorista. Está solo, pero mantendrá una lucha feroz y agotadora contra los secuestradores. Él es la única esperanza para los rehenes.

#### 4.5.1.2 LOS ACTOS

El guión se puede dividir en tres actos independientes: El planteamiento es el primer acto y va desde el inicio hasta el minuto 55:20. El segundo acto y el desarrollo de todas las tramas, tanto la principal como las secundarias, se tienen lugar desde el minuto 55:21 hasta la hora 01:45:34. El tercer y último acto sucede desde la hora 01:45:34 hasta el final de la película.



#### 4.5.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.5.1.3.1 El detonante

El detonante de esta primera entrega de la saga *Jungla de cristal* es un claro detonante de acción: un grupo terrorista llega a un edificio donde se celebra una fiesta de Navidad y se hacen con su control.

El detonante de acción tiene comienzo en el minuto 16:23 de película y finaliza en el minuto 30:06. Se produce cuando una furgoneta y un coche sospechoso llegan al edificio donde se encuentran el detective John McClane, su mujer y todos los miembros de una empresa. La furgoneta aparca en el garaje del edificio, cerca de la puerta principal. Del coche salen dos terroristas y matan al personal de recepción. Uno de los terroristas, que sabe mucho de informática, consigue bloquear el acceso desde la planta principal hasta la veintinueve, para que nadie pueda entrar ni salir del

edificio. El informático rompe los ordenadores y los mandos que ha utilizado con el fin de bloquear el acceso al edificio y que nadie pueda entrar ni salir. Una vez desactivado el acceso, los terroristas continúan con su plan: uno se hace pasar por el agente de seguridad al que han matado, cortan las comunicaciones (McClane se da cuenta) e irrumpen en la fiesta.

Los miembros de la empresa no son conscientes de la situación hasta que los terroristas llegan a la fiesta, la interrumpen y raptan a su presidente. Los terroristas comienzan a disparar y en ese momento, McClane se da cuenta de la situación, sale del cuarto donde se encontraba y se va a buscar otro teléfono, que tampoco funciona, descubre que han cortado todas las comunicaciones.

Los terroristas dicen a los rehenes lo que quieren realmente: están buscando al presidente de la empresa para que les dé la clave de acceso a la caja fuerte en cuyo interior hay seiscientos millones de dólares. Como el presidente de la empresa se niega, lo matan y deciden abrir la caja fuerte ayudados por el informático.

Realmente el detonante de acción no sólo tiene lugar en una acción, sino que son varias: la llegada al edificio de los terroristas, cierre de acceso al edificio, corte de las comunicaciones, interrupción de la fiesta, rapto y asesinato del presidente de la empresa.

El detonante es muy típico en las películas de acción: Los antagonistas irrumpen en la vida cotidiana de los protagonistas mediante distintas acciones. Además, los guionistas están muy acertados al dejar claro durante el primer acto, lo que están buscando los antagonistas: el dinero que hay dentro de la caja fuerte de la empresa. Evidentemente, el protagonista busca todo lo contrario a los antagonistas, evitar que éstos se hagan con el dinero y parar la acción terrorista.



-656-

Los terroristas entran en el edificio e irrumpen en la fiesta.

#### 4.5.1.3.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno comienza en el minuto 36:37 y dura hasta el minuto 55:21; se desarrolla cuando McClane coge las riendas de la situación y finaliza cuando se crea una alianza entre McClane y Al Powell. Consigue matar a uno de los terroristas y le roba su arma, una ametralladora y un *walkie talkie*. El terrorista al que ha matado McClane es uno de los líderes de la banda, por lo que la venganza se transformará en un asunto personal del hermano de éste contra el protagonista.

Gracias al *walkie talkie* McClane consigue contactar con la policía, que en un principio piensa que es una broma, pero al final terminan mandando a Al Powell, un agente que se encuentra cerca del edificio. Como los terroristas tienen pinchadas las comunicaciones, se dan cuenta de que ha llamado a la policía y van a por él. Saben su localización porque ha hecho la llamada desde un punto que hace más óptima la comunicación: la azotea.

Al Powell llega al edificio pero es engañado por el terrorista que está en recepción, y se va. McClane, para hacerle ver que la llamada no se trata de una broma y que el edificio realmente ha sido tomado por los terroristas, le lanza el cuerpo del terrorista al que ha matado al coche. Al Powell se da cuenta de la situación y pide refuerzos.

El primer punto de no retorno se caracteriza por distintas situaciones a favor del protagonista: consigue un arma mejor (una ametralladora) y varios objetos, como un mechero, un *walkie talkie*... Se refuerza con la alianza con Al Powell. Añadir que, una vez más, es una sucesión de nudos de acción, pero siempre hay una que tiene mayor importancia: Al Powell se da cuenta de que el edificio está tomado por unos terroristas y que hay un policía completamente solo intentando hacer frente a la situación.

El contratiempo que suele haber tras el primer punto de no retorno es cuando los terroristas se dan cuenta de que McClane está pidiendo ayuda desde la azotea. El hermano del terrorista al que ha matado va a intentar hacerse cargo de él. Este terrorista llega a la azotea, localiza a McClane y comienza un tiroteo; el protagonista consigue huir.



-657-

John inicia una alianza un tanto peculiar con Al Powell, un policía al que no conoce de nada.

#### **4.5.1.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio tiene lugar cuando el subcomisario intenta hacerse con las riendas de la misión. Deciden intentar entrar en el edificio pero es un fracaso rotundo. Los terroristas se dan cuenta de la situación, el informático les dice por donde intentan entrar. Los agentes de policía intentan entrar por la puerta principal, pero no lo

consiguen; deciden mandar una tanqueta de la policía, pero los terroristas la destrozan con un lanzacohetes.

John McClane lanza una silla con explosivos por un agujero que hay tras una de las paredes. La explosión hace su efecto al chocar con el suelo y destroza toda una planta con dos terroristas, uno de ellos es el que ha usado el arma para destrozar la tanqueta.

El caso de este punto intermedio, tiene lugar por una mala decisión de uno de los personajes, el subcomisario, que se hace con las riendas de la situación e intenta entrar con su equipo en el edificio, pero fracasan. La llegada del subcomisario y las diferencias entre los policías de mayor y menor rango no es anticipada pero sí que es una situación muy típica en este tipo de cine.

Este nudo dramático comienza a la hora 01:05:04 y finaliza en la hora 1:14:09. Tras el fracaso de la acción ordenada por el FBI, Al Powell y McClane vuelven a hacerse cargo de la situación.

Al finalizar el primer punto de no retorno, un poco más tarde de lo normal (minuto 55), el punto intermedio está muy cercano al primer punto de no retorno, tan sólo unos diez minutos más tarde. Pese a esta situación, no pierde su fuerza.



-658-

Los agentes del FBI intentan entrar en el edificio, pero la maniobra acaba en un fracaso absoluto.

#### **4.5.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:16:10 y la hora 01:45:34. El hecho de tener tanta duración supone que se trate de una sucesión de nudos de acción en la que intervienen los antagonistas y salen malparados los protagonistas. Al ser una película que dura más de dos horas, el segundo punto de no retorno, al igual que el primero, tiene lugar un poco más tarde de lo normal.

Los nudos de acción que dan lugar al segundo punto de no retorno y que dan pie al tercer acto son los siguientes:

McClane está hablando por *walkie talkie* con Al Powell y es interceptado por el líder de los terroristas, Hans Gruber, a través de la misma frecuencia. Por otro lado, uno de los miembros de la empresa ha ido a hablar con el antagonista. El intermediario hace creer a Hans que es amigo íntimo de John y le dice a éste que el antagonista lo matará si no devuelve los detonadores de los explosivos. Hans Gruber mata al intermediario.

Hans Gruber se pone en contacto con el subcomisario y le dice que tiene que liberar en menos de dos horas a varios miembros pertenecientes a distintos grupos terroristas.

Hans Gruber manda a su mano derecha, Karl, a buscar al protagonista y quitarle los detonadores.

Llega el FBI e intenta hacerse cargo de la situación. Los agentes de policía les informan de cómo están las cosas: en qué piso está sucediendo todo y cuántos terroristas quedan.

Hans Gruber se encuentra con McClane y le hace creer que él mismo es un rehén. McClane se lo lleva con él y comienza entre ellos un pequeño acercamiento. John le da un arma y Hans Gruber le amenaza con ella y le pide los detonadores. John consigue despistarle porque le ha dado una pistola sin balas. Justo cuando va a encargarse de Hans Gruber, llegan otros miembros terroristas, y se inicia un tiroteo. John consigue huir y meterse en un cuarto pero los antagonistas comienzan a disparar



contra las ventanas y las puertas de cristal, aprovechando que John va descalzo y así puede resultar herido.

El informático consigue abrir todas las puertas menos una de la que debe encargarse Hans Gruber.

John contacta de nuevo con Al Powell y le dice que el FBI hará uso de sus hombres para poder entrar en el cuarto; intentarán cortar la electricidad de la luz, sin saber que la última puerta de la caja fuerte se abre si se corta la luz. Con el corte de luz los antagonistas consiguen su objetivo: el dinero que estaba dentro de la caja fuerte.

Hans Gruber habla con el FBI y le hacen creer que han liberado a los terroristas y que llegarán los helicópteros que ha solicitado el antagonista. Hans Gruber habla con sus secuaces y les informa de que volarán la azotea en cuanto escapen en los helicópteros.

McClane contacta con Al Powell y le dice que le informe a su mujer de todo lo que siente por ella y todo lo que le respeta, aunque que ha tardado en darse cuenta. Sale de la habitación donde estaba y se ata a los pies una tela para no cortarse con los cristales que hay en el suelo.

John llega a donde encontró a Al Powell y se da cuenta de que todo es una trampa y que volarán el edificio. Cuando intenta informar, aparece Karl y empiezan a pelearse.

Al Powell descubre quien es la mujer de McClane y comienza a llevar a todos los rehenes a la azotea. Este es el último nudo de acción del segundo punto de no retorno.

En este caso no es una cuenta atrás en sentido estricto, pero sí que es verdad que el protagonista tiene que hacer frente a Karl y evitar que explodan la azotea antes de que lleguen los helicópteros y se escapen los terroristas con el dinero de la empresa.



-659-

Momento de crisis de McClane durante el segundo punto de no retorno; en este caso, es el sargento Powell quien le da fuerzas, en el momento en que parece que el protagonista se está debilitando.

#### **4.5.1.3.5 El clímax**

El clímax de la película comienza en la hora 01:54:57 y dura hasta la hora 01:57:38. Se desarrolla cuando John ha terminado con Karl, lo ha ahorcado con unas cadenas de metal. McClane se encuentra con Hans Gruber, ha raptado a su mujer y le está amenazándola con una pistola. Hans Gruber le dice a John que suelte el arma o sino la matará. En una distracción de Hans, John coge su pistola, que tenía pegada a la espalda con cinta aislante; dispara al último terrorista y a Hans, que se cae por el edificio pero consigue agarrar a la mujer de John. McClane llega a tiempo para agarrar a su mujer y hacer que la suelte quitándole el reloj.



-660-

Hans amenaza con matar a Holly, en el clímax final.

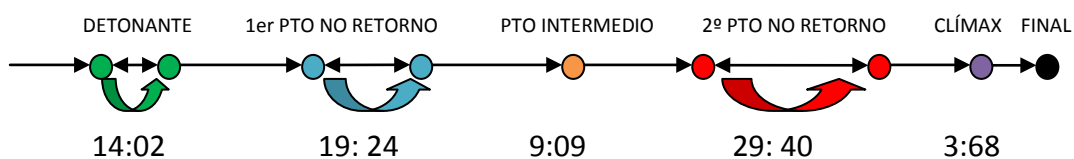
Como los propios guionistas saben que Hans es un antagonista que se caracteriza por su fuerza psicológica, se guardan dos ases en la manga; el primero de ellos es que cuando le disparan, éste agarra a la mujer de John y casi se cae con él. El segundo as es un pequeño anticlímax.

El anticlímax tiene lugar entre la hora 02:00:02 y la hora 02:00:33, desde que reaparece Karl con su ametralladora para intentar matar a John. Al Powell desenfunda su arma y mata al último terrorista.



-661-

Cuando parece que todos los enemigos han muerto vuelve a aparecer Karl, el cual se suponía que había muerto ahogado. Powell es quien lo mata; la evolución de este personaje hace posible la muerte del terrorista.



#### 4.5.1.4 ANTICIPACIONES

##### 4.5.1.4.1 Anticipaciones de objeto

La pistola de John: Al principio de la película, cuando John está en un avión, un pasajero le ve el arma. John le dice que es policía y que no se preocupe. Esta arma es una de las que usará a lo largo de la película. En un principio, es la única que tiene para hacer frente a los terroristas, pero ira usando otro tipo de armas conforme vaya avanzando la película. La pistola la usa en el clímax para disparar a los dos últimos terroristas.



-662-

-663-

La primera imagen es un plano detalle de la pistola que tiene John McClane. La primera vez que se aprecia la pistola es en la escena inicial de la película, la cual tiene lugar en un avión. La imagen en la que se ve a John es el momento en el que mata a los dos últimos terroristas en el clímax de la película con la pistola que se ve en la escena inicial.

El reloj de Holly McClane: En el primer acto de la película le regalan un reloj nuevo a la mujer de John. Cuando en el clímax de la película, Hans está agarrado de la mano de Holly, se ve cómo aprieta el reloj. John decide quitárselo a la mujer, esto es lo que hace que se caiga Hans desde un edificio abajo.



-664-



-665-

La imagen en la que se ve a John con su esposa y dos miembros de la empresa, corresponde a la escena donde se habla del reloj por única vez en la película. En el diálogo se puede comprobar que uno de los miembros de la empresa habla sobre el reloj. La imagen en la que se ve la mano corresponde al clímax final de la película. Se puede ver cómo Hans se agarra de la muñeca de Holly para no morir cayendo al vacío. John le quita el reloj a su mujer y Hans se cae al vacío. Cumplimiento de la anticipación.

Bomba de humo: Cuando los terroristas se hacen con el control del edificio se ve cómo usan bombas de humo. En uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno la usan contra John para aislarlo en una habitación.



-666-



-667-

Karl, uno de los terroristas, usa este tipo de explosivos cuando comienzan el asalto al edificio. Este personaje usa el mismo tipo de arma contra John -que va descalzo- para que se mueva por la habitación y pise todos los cristales.

La bolsa de deportes: Cuando John mata a uno de los terroristas, le quita una bolsa en la que encuentra distintos objetos que usará a lo largo de la película: un mechero, detonadores, explosivos y unos *walkie talkies*. Además le coge el arma que tenía, una ametralladora.



-668-



-669-



-670-



-671-

La imagen primera imagen es la que corresponde al momento en el que John vacía la bolsa del primer terrorista al que mata. El resto de las imágenes muestran el uso que hace de las armas a lo largo de los distintos actos de la película. John hace uso de la ametralladora como defensa personal; utilizará la cinta del arma como cuerda y el cañón para parar un ventilador y seguir caminando por los pasillos.

El mechero lo usará, evidentemente, como encendedor de cigarrillos, pero también lo utiliza para iluminar los distintos pasadizos del edificio.



-672-



-673-

Los *walkie talkies*. Los usará para dar la señal de socorro a la policía y para hablar con Al Powell y con los terroristas.



-674-



-675-

Los explosivos y detonadores. Los usa para explotar la planta desde la que están lanzando misiles a la tanqueta.



-676-



-677-

La imagen en la que se ve el plano detalle de los explosivos, corresponde al momento en que John encuentra unos explosivos en otra bolsa de deportes de uno de los terroristas al que ha matado. El protagonista fabrica una bomba con los explosivos, los cuales pone en una silla de oficina y encima de ésta una pantalla de ordenador para que haga presión en los explosivos. De esta manera consigue que los terroristas dejen de atacar a los policías.

Los cadáveres de los terroristas: Sin duda alguna, el uso de cadáveres no es ninguna novedad en el cine de acción, ya que casi siempre son utilizados como escudos humanos. Pero en esta película se consiguió dar un uso completamente distinto. John lanza un cadáver al coche de Al Powell, lo que hace que éste se dé cuenta de lo que está sucediendo en el interior del edificio. John usará otro de los cadáveres para informar de su presencia a los antagonistas.





-678-



-679-

#### 4.5.1.4 2 Anticipaciones de personajes

El conductor de la limusina: Cuando John llega al aeropuerto, le recoge una limusina para llevarlo al edificio donde está su mujer. Mientras John habla con este personaje, se dará cuenta de que han cortado las comunicaciones. Pese a que el personaje está ausente durante toda la película, es el que descubre por dónde van a huir los terroristas, ve cómo el informático intenta escaparse y lo evita.



-680-



-681-

El conductor de la limusina, Argyle, acerca al protagonista al edificio donde se encuentra su mujer. El chofer se pasa toda la película ajeno al conflicto porque espera a John en el garaje del edificio. Una vez que descubre lo que sucede y ve que uno de los terroristas va a escaparse, decide actuar y hacerle frente: lo deja inconsciente de un puñetazo tras haber chocado la limusina contra el camión del terrorista.

El informático, Dwayne: En la banda de los terroristas hay un informático que es el que se encarga de cerrar todos los accesos al edificio. Una vez que cierra el acceso, le encargan abrir la caja fuerte.





-682-



-683-

En estas dos imágenes se puede ver a Dwayne, en una bloqueando las entradas del edificio y en la otra intentando abrir la caja fuerte.

Los agentes del FBI: Por culpa de la aparición de los agentes del FBI los antagonistas consiguen abrir la última puerta de la caja fuerte. El FBI corta la luz y se abre la caja.



-684-



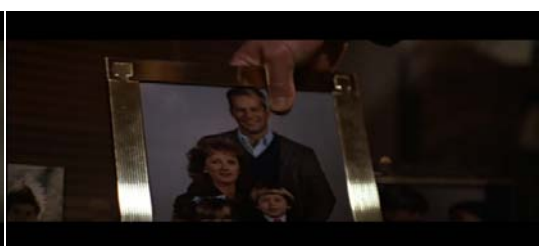
-685-

La primera imagen muestra la llegada de los agentes del FBI y la segunda pertenece al momento en el que toman una decisión errónea: atacar el edificio.

Holly McClane: Aunque no tenga cierta relevancia en la historia principal sí que la tiene en el clímax de la película y en un nudo de acción en el segundo punto de no retorno. En el nudo de acción del segundo punto de no retorno es cuando se dan cuenta de que es la mujer del protagonista y en el clímax Hans le amenaza de muerte para hacer frente a John.



-686-



-687-

La imagen en la que se ve a Holly muestra el momento en que ésta le dice a Hans su apellido de soltera. La imagen en la que se ve a la familia de John corresponde al momento en el que Hans, líder de la banda de terroristas, se da cuenta de que Holly Gennaro es la mujer de John, pero usa el apellido de soltera.

#### 4.5.1.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Quítese los zapatos y los calcetines al llegar a casa”, le dice un viajero del avión a John, al verle nervioso. Es un consejo para que se tranquilice, una vez que ha aterrizado. Cuando McClane llega al edificio donde está su mujer, se quita los zapatos y los calcetines. En ese momento es cuando los terroristas toman el edificio y sale corriendo descalzo para ver qué sucede. Como no puede volver a ese cuarto porque los terroristas están cerca, se pasa toda la película descalzo. Esto supone un contratiempo a lo largo de la película y más en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, porque los antagonistas aprovechan esta circunstancia para disparar a todos los cristales que están cerca de John y éste se haga daño al pisarlos.



-688-



-689-

-690-

Como se puede ver en la imagen en la que aparece John, uno de los viajeros le aconseja quitarse los zapatos y los calcetines al llegar a casa. En el primer cumplimiento de la anticipación, John se descalza al llegar a una de las habitaciones

del edificio. Descalzarse hace el efecto que le comentó el pasajero del avión. El segundo cumplimiento es durante el segundo punto de no retorno: los terroristas Hans y Karl, disparan a los cristales porque saben que John está descalzo.

“Le voy a dar el teléfono del coche por si necesita algo”, le dice el conductor a John cuando lo lleva del aeropuerto hasta el edificio donde está la mujer. John llamará al conductor y gracias a esta llamada, se dará cuenta de que han cortado las comunicaciones.



-691-

-692-



-693-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que Argyle le da a John una tarjeta con su teléfono. La imagen en la que se ve solo a John corresponde al momento en que se da cuenta de que las comunicaciones están cortadas, ya que intenta llamar a Argyle y descubre que no hay línea.

“Los terroristas están armados con semiautomáticas y misiles”. Esta información se la da John a los policías. Los enemigos usarán las armas semiautomáticas para hacer frente a los policías y a John. Con los misiles destrozarán la tanqueta que intentan meter los policías en el edificio.



-694-



-695-

La imagen en la que se ve al informático muestra el momento en el que John informa a Powell del armamento que tienen los terroristas. La otra imagen refleja el momento en el que los antagonistas hacen uso de los misiles para atacar a los vehículos del FBI.

“Ya encontraré a alguien que le interese”, afirma Hans a John. En el segundo punto de no retorno se dará cuenta de que la señorita Genaro es su mujer, y que usaba su apellido de soltera.



-696-



-697-

La primera imagen muestra el momento en el que Hans amenaza a John con buscar a alguien al que realmente le importe. La imagen en la que se ve la foto de John corresponde al momento en que se da cuenta de quién es su mujer, Hans la cogerá como prisionera.

## **4.5.2 LA JUNGLA II: ALERTA ROJA**

### **4.5.2.1 INTRODUCCIÓN**

Segunda parte de la saga de la saga *Jungla de cristal*. En este caso el nombre en castellano no tenía sentido alguno, pero sirve como identificación del personaje principal: John McClane. En este caso la dirección estuvo a cargo de Renny Harlin y el guión fue escrito por Steven E. de Souza y Doug Richardson. El primero de ellos ya había participado en la escritura de la primera entrega. La película obtuvo un gran éxito de taquilla.

La segunda parte tiene prácticamente todo lo que se pide a una secuela en el mundo del cine de acción: mayor espectáculo, mejores efectos especiales y más escenas de acción... y en ese aspecto lo consigue; el principal problema fue que dejaron muy de lado el guión y por lo tanto los giros dramáticos no tienen tanta fuerza.

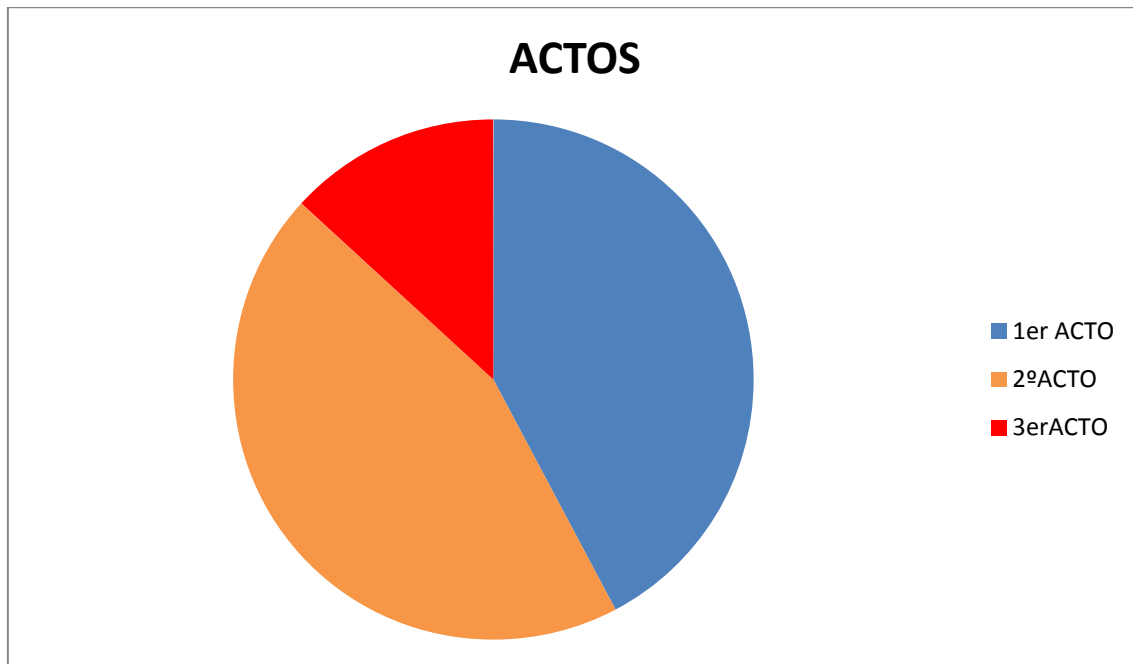
#### **4.5.2.1.1 Sinopsis**

Es Navidad. El teniente John McClane, de la policía de Los Ángeles, espera en el aeropuerto de Dulles, Washington, la llegada de su esposa. Mientras tanto, el coronel Stuart, un militar que ha sido expulsado del Congreso, organiza cerca de este aeropuerto, junto con otros mercenarios profesionales, una base de operaciones para liberar a un dictador sudamericano derrocado, al que se considera el mayor traficante del mundo. El dictador llegará en 58 minutos al aeropuerto de Dulles en calidad de preso político. El plan de Stuart consiste en impedir el aterrizaje de los demás aviones, que se ven así condenados a permanecer en el aire con el consiguiente riesgo de quedarse sin combustible. Exige, además, un *Boeing 747* para huir con el dictador previamente liberado. Pero McClane intentará frustrar sus planes...

#### **4.5.2.2 LOS ACTOS**

La película se desarrolla a lo largo de tres actos distintos. El primer acto, que sirve como introducción de los personajes de las distintas tramas, dura desde el comienzo de la película hasta el minuto 47:05. El segundo acto, lleno de contratiempos para los protagonistas y donde se desarrollan la trama principal y las subtramas, tiene lugar desde el minuto 47:05 hasta la hora 01:36:42. El tercer y último acto, que sirve

como desenlace, tiene lugar desde el final del tercer acto, la hora 01:42:18, hasta el final de la película.



#### **4.5.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.5.2.3.1 El detonante**

El detonante tiene lugar entre el minuto 18:43 y el minuto 21:29 de película y es un detonante de diálogo. En este caso, no es la típica llamada a la aventura sino una conversación entre John y el jefe de policía perteneciente al aeropuerto. John le dice que los sospechosos son peligrosos y no simples delincuentes. El jefe de policía contradice a John e intenta convencerle de que no son tales sospechosos y que no va a vallar el día de Navidad un aeropuerto como el que tiene bajo su mando.

En el caso del detonante de *Jungla de cristal II: alerta roja*, se puede considerar parte del detonante las escenas anteriores, en las cuales se puede ver cómo John sospecha de unos individuos en el aeropuerto, los persigue, intenta detenerlos, pero éstos se resisten. El protagonista tiene que hacer uso de la fuerza y acaba matándolos. Al ver que los policías del aeropuerto no toman huellas dactilares, no vallan la zona y se llevan los cuerpos sin verlos; John decide hablar con el capitán de policía del aeropuerto. En el caso de que estas escenas fueran parte del detonante, se podría considerar una mezcla entre detonante de acción y de diálogo. De acción, por las escenas que tienen lugar antes de la conversación, y de diálogo, por la conversación

que tiene el protagonista con el capitán de policía. Si se tienen en cuenta los nudos de acción desde que John sospecha de los dos individuos del aeropuerto hasta que va a hablar con el capitán de policía, dura desde el minuto 9:30 hasta el minuto 21:00 de película, es decir, casi doce minutos.



-698-

La imagen corresponde al detonante de la película: el agente Lorenzo no hace caso a John respecto a los sospechosos.

#### **4.5.2.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno es un tanto difícil de detectar ya que prácticamente no tiene fuerza dramática, debido a que los nudos anteriores y posteriores a éste, son momentos dramáticos donde los antagonistas ponen obstáculos a los protagonistas. Además, como en numerosas películas de acción, los guionistas optan por un primer punto de no retorno con menos fuerza para que el segundo punto de no retorno, con sus respectivos ataques de los antagonistas, coja más fuerza.

El primer punto de no retorno es una sucesión de nudos dramáticos de las distintas tramas y subtramas que tiene la película.

El primero de ellos es cuando John contacta con un miembro del aeropuerto que tiene distintos planos del mismo. Viendo uno de los ellos, descubre un lugar anexo.

El segundo, cuando el jefe de la torre de mando pone en situación a los aviones: los sistemas no funcionan y les cortarán las comunicaciones. Los aviones tienen que seguir volando y sólo cuando recuperen las comunicaciones y los sistemas, podrán aterrizar por orden de preferencia.

El tercer nudo de acción es cuando John busca en los mapas el pasillo aéreo del anexo. Lo localiza gracias a los mapas y se da cuenta de que es un cuello de botella, un lugar perfecto para una emboscada.

El cuarto nudo de acción se produce cuando uno de los miembros del aeropuerto intenta hacer que las comunicaciones funcionen conectando la antena, pero es detectado por los antagonistas y éstos lo intentan matar.

John interviene, consigue matar a los antagonistas y contactar con el personaje que quería conectar de nuevo la antena. Los antagonistas, ante la muerte de parte del equipo, hacen explotar la antena.

El primer punto de no retorno se desarrolla entre el minuto 39:01 y el minuto 46:05. El fuerte contratiempo que viene tras el primer punto de no retorno son tres en realidad: el primero, la explosión de la antena; el segundo, cuando los antagonistas descubren que John McClane está detrás de todo esto; el tercero, cuando los antagonistas se hacen pasar por los miembros de la torre de mando y le dan unas coordenadas falsas, lo que hace que, a pesar de los esfuerzos por parte del protagonista, el avión no aterrice correctamente, sufra un accidente y explote.





Una vez más el primer punto de no retorno es una alianza, en este caso, entre John y un conserje que tiene los planos del aeropuerto.

#### 4.5.2.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio es un contratiempo que tiene lugar entre los dos puntos de giro. En este caso, es un nudo de acción donde el narcotraficante que está siendo transportado consigue hacerse con el avión donde estaba esposado. Su desarrollo dará pie al segundo punto de no retorno.

La segunda parte de la saga *Jungla de cristal*, se caracteriza porque los protagonistas no cesan de tener contratiempos a lo largo de los tres actos, ante todo en el segundo, pero realmente el obstáculo que más se aproxima a la definición y está situado donde normalmente suele estar el punto intermedio, es el mencionando anteriormente. En el caso de este punto intermedio, no se trata de un obstáculo propiamente dicho de las fuerzas antagonistas, sino de un aliado de éstos: el narcotraficante sudamericano. El punto intermedio tiene lugar entre la hora 01:06:35 y la hora 01:08:12.



-700-

Durante el punto intermedio el narcotraficante se hace con el avión que le llevaba preso.

#### **4.5.2.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción que se desarrollan entre la hora 01:12:31 y la hora 01:36:42. Alterna nudos de acción relacionados con movimientos de las fuerzas antagonistas y algunos a favor de los protagonistas. También combina el segundo punto de no retorno de todas las subtramas. Además hay una anagnórisis en uno de los protagonistas: el jefe de las fuerzas especiales está aliado con los antagonistas. Los nudos de acción pertenecientes al segundo punto de no retorno son los siguientes:

John consigue entrar en el avión donde está el general que es traficante. En un principio, quiere usarlo como moneda de cambio para liberar a su mujer, pero llegan los terroristas y se truncan sus expectativas. Los terroristas consiguen coger al general, encierran a John en el avión e intentan matarlo. El protagonista consigue salir eyectándose justo antes de que explote.

El avión donde va la mujer de John empieza a quedarse sin gasolina (una pequeña cuenta atrás que ignoran los protagonistas).

El equipo antiterrorista llega a donde está John y el capitán de policía. Uno de los aliados de John se da cuenta de que los terroristas tienen que estar cerca del aeropuerto porque llegaron al poco tiempo de aterrizar el avión.

John y su aliado descubren que los enemigos pueden estar en el interior de una vieja iglesia, ya que han estado buscando con anterioridad y sin éxito en varias casas. John decide entrar pero se encuentra en peligro. Su aliado llama al capitán de policía para que venga con refuerzos.

John mata al terrorista que estaba cerca de la iglesia. Llega el equipo antiterrorista con el capitán de la comisaría. El jefe del equipo antiterrorista le dice a un miembro de la comisaría que se lo lleve porque sólo interrumpe la misión y habla mal de John.

El equipo antiterrorista se dispone a entrar en la iglesia. Uno de los miembros activa una bomba. Los terroristas se van, y comienza un tiroteo entre el equipo antiterrorista y los antagonistas. Los antagonistas huyen en vehículos especiales para la nieve. John los detecta y avisa al jefe. John se hace con uno de los vehículos y

persigue a los antagonistas. El equipo antiterrorista entra dentro de la iglesia y se dan cuenta de que está todo lleno de bombas por lo que deciden salir. Quieren hacerlas explotar para que nadie pueda usar el equipo y aterricen los aviones que están volando y esperando órdenes.

John consigue localizar a los antagonistas, pero éstos comienzan a dispararle. Intenta huir pero, ante tanto disparo, el vehículo sufre un pequeño incidente y se rompe. Se percata de que las balas que estaban usando los miembros del equipo antiterrorista son de fogeo.

El jefe de los terroristas pregunta por el avión que pidieron a los protagonistas para poder huir con el general. El equipo antiterrorista va al hangar para intentar detener a los antagonistas. A mitad de camino matan a uno de sus miembros que no formaba parte de la farsa.

John llega al aeropuerto, le hace saber al capitán de policía que todo estaba amañado, aclarándole que las balas de la ametralladora son de fogeo.

El periodista que estaba en el avión de la mujer de John, informa de la situación al noticiario que, a su vez, es visto por todas las personas que esperan en el aeropuerto a los aviones. La gente se alborota porque el periodista ha dicho que pronto habrá un enfrentamiento mayor que todos los sucesos hasta el momento. La mujer de John interrumpe al periodista dándole una descarga eléctrica.



John se da cuenta de que las armas son de fogueo. La imagen pertenece a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno.

#### 4.5.2.3.5 El clímax

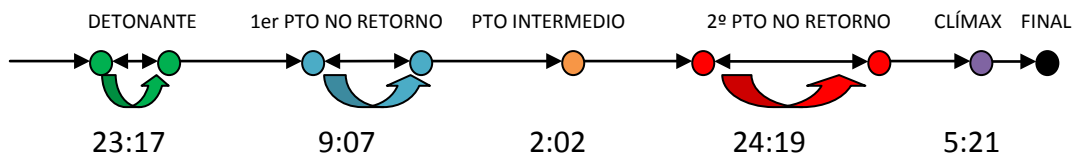
El clímax, si se entiende como el enfrentamiento entre los protagonistas y el antagonista, tiene lugar entre la hora 01:40:56 y la hora 01:46:12.

El primer enfrentamiento sucede cuando John consigue subirse al ala del avión donde van los terroristas y el equipo de fuerzas especiales, que en realidad estaba aliado con ellos. El jefe de las fuerzas antiterroristas sale con el fin de intentar matar a John que está haciendo lo posible para parar el avión. Empiezan a pelearse y de pronto el jefe de las fuerzas especiales recibe una patada por parte del protagonista, se tropieza y muere al caer dentro del motor del avión. El siguiente antagonista que le hace frente es el jefe de los terroristas. En un momento determinado parece que va a ganar a John porque éste está sujeto a una pieza del avión; el antagonista sigue pegándole y John se cae, pero consigue quitar el tapón del combustible. El avión comienza a perder gasolina, John aprovecha esta situación para prender fuego y que el avión estalle con los antagonistas dentro.



-702-

La imagen corresponde al clímax final de la película y es el momento en el que el avión explota con los antagonistas.



#### 4.5.2.4 ANTICIPACIONES

##### 4.5.2.4.1 Anticipaciones de objeto

**Maletas:** Cuando John sospecha de unas personas y comienza a perseguirlos, entran en una habitación llena de maletas. John intenta detenerlos usando la pistola, pero pierde el arma al caerle una maleta encima. En este caso, la anticipación no favorece al protagonista, sino todo lo contrario, le sirve como obstáculo.



-703-

-704-

La escena de acción tiene lugar en el cuarto de las maletas que hay en el aeropuerto. Una de las maletas le caerá encima al protagonista y uno de los enemigos se escapará.

**Walkie talkies:** John consigue hacerse con un *walkie talkie* perteneciente a uno de los terroristas. Lo usará como medio de comunicación con miembros del control de mando del aeropuerto y para hablar con los enemigos.



-705-

-706-

La imagen en la únicamente se ven los *walkie talkies*, pertenece a uno de los tiroteos que hay en el primer acto. John consigue matar a los terroristas y se hace con

unos *walkie talkies* que llevaba uno de ellos. Gracias a los *walkie talkies* John se dará cuenta de dónde están los antagonistas, ya que éstos hablan por la misma frecuencia. La imagen donde se ve al protagonista refleja el momento en el que éste localiza a los antagonistas.

Grabadora: El periodista que viaja con la mujer de John tiene una grabadora, con la que grabará distintos mensajes, que usará para dar mayor dramatismo cuando informa a la televisión. Consigue contactar con la televisión por medio de un teléfono.



-707-



-708-

La primera imagen muestra el momento en el que los periodistas graban conversaciones de los terroristas ya que han conseguido localizar su frecuencia. La imagen donde se ve al periodista con el teléfono pertenece al segundo punto de no retorno, cuando usa la grabadora para informar al telediario.

Mechero: John acostumbra a fumar, incluso se recuerda en alguna ocasión con algún diálogo: "Tienes que dejar de fumar John". Gracias al mechero, el protagonista consigue que arda la gasolina que va soltando el avión de los antagonistas. La llama recorre todo el combustible hasta el tanque del avión y éste explota.



-709-



-710-



-711-

Las dos imágenes de arriba muestran los momentos en los que se da a conocer que John fuma; la primera corresponde simplemente al momento en el que se enciende el cigarro; la segunda, refleja un momento cómico de la película, cuando John afirma que tiene que dejar el tabaco. La escena en la que se ve al policía en la nieve, es cuando usa su mechero para quemar la gasolina, la cual llegará hasta el avión de los antagonistas y explotará.

El aparato que suelta descargas eléctricas: La señora que está al lado de la mujer de John en el avión, tiene un aparato que suelta descargas eléctricas. La mujer de John lo usará contra el periodista para que deje de informar y alborotar a todas las personas que se encuentran en el aeropuerto.



-712-

-713-

La imagen en la que se ve a la persona mayor muestra el momento en el que le dice a Holly, mujer de John, que tiene un aparato para su defensa personal. La imagen en la que se ve a Holly refleja el momento en que ésta la utiliza contra el periodista.

#### 4.5.2.4.2 Anticipaciones de personaje

Sam Coleman: Es una periodista que ve al principio de la película a John en el aeropuerto e intenta entrevistarle, pero éste la rechaza. Cuando el protagonista se da cuenta de que los antagonistas van a llegar al hangar donde tienen el avión, habla con



Sam Coleman para que le acerque en el helicóptero que usan para las noticias. Gracias a la periodista y al helicóptero, John consigue llegar hasta el avión que pilotan los antagonistas y saltar al ala.



-714-



-715-

La imagen en la que se ve a John en el aeropuerto corresponde al momento en que conoce a la periodista, pero no quiere hablar con ella. Para poder llegar al avión de los antagonistas, contacta con Sam, quien le llevará en el helicóptero de los periodistas.

#### 4.5.2.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Pronto llegará el equipo antiterrorista”. En este caso, es para anticipar la llegada de estos aliados, pero realmente son aliados de los antagonistas.



-716-



-717-



-718-



Las dos imágenes en las que aparece John corresponden al momento en el que uno de los miembros de seguridad del aeropuerto le dice que vendrá un equipo antiterrorista. La imagen donde se ve el helicóptero pertenece al momento en el que llega el equipo antiterrorista. En un principio parece que les ayudarán, pero están aliados con los terroristas.

“No dispare al ala, está llena de combustible”, le dice a uno de los terroristas que quieren matar a John. McClane aprovechará la gasolina del avión para matar a los antagonistas.



-719-



-720-

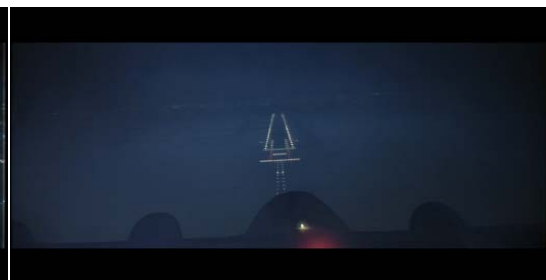
Antes de que el líder del equipo antiterrorista salga del avión para matar a John, le dicen que no dispare porque el almacén de gasolina está perdiendo el fueloil. La imagen en que se ve el avión desde fuera muestra el momento en el que se ve que pierde gasolina. Como se comentó en las anticipaciones de objeto, John usa la el combustible para que explote el avión.

#### 4.5.2.4.4 Anticipaciones de acción

Los antagonistas piratean las frecuencias del aeropuerto. Como las pueden dominar hacen aterrizar a un avión lleno de pasajeros para que se estrelle y mueran todos. También controlan el sistema de iluminado de las pistas de aterrizaje, que lo volverán a activar cuando aterrice el general.



-721-



-722-

La primera imagen muestra el momento en el que los antagonistas apagan las luces de aterrizaje del aeropuerto, para que los aviones no puedan aterrizar. Como pueden contralar el sistema de luces de las pistas, lo vuelven a encender cuando llega el general.

El intento de John para que aterrice el avión Los antagonistas dominan toda la torre de control y los mandos del aeropuerto. Deciden apagar las luces para que los aviones aterricen. Cuando le dicen a un avión que aterrice sin luces John fábrica unas antorchas para hacer señales e intentar que aterricen correctamente. John no lo consigue y el avión se estrella. Tras el clímax, el fuego que ha ido dejando la gasolina servirá como iluminación para que los aviones aterricen.



-723-

-724-

En la primera imagen se aprecia el momento en el que John intenta que un avión aterrice haciendo señales con el fuego; el policía no consigue que el avión aterrice de forma correcta y explota. Tras el clímax final, los aviones podrán aterrizar porque John ha provocado un fuego para hará explotar el avión. Los aviones usarán el camino de fuego para aterrizar.

#### **4.5.2.4.5 Anticipaciones entre sagas**

“Yippie-Kai-Yay”, frase que usa John en la primera parte antes de disparar al antagonista, y al final se transforma en una sello personal cuando está a punto de ganar. Esta expresión la usará en toda la saga.



-725-



-726-

Las dos imágenes son de John. En la que se ve el plano medio se refleja el momento de la primera entrega en que dice Yippee-Kai-Yay; en la segunda parte dirá la misma expresión cuando ha vencido a los antagonistas.

Richard Thronburg: Es el personaje que sale en la primera entrega y hace de periodista; al final de la primera parte la mujer de John le golpea porque ha entrevistado a sus hijos y ha buscado el sensacionalismo. En esta segunda entrega se aprovechan de esa pequeña subtrama entre la familia McClane y Richard Thronburg y la siguen desarrollando. En este caso está en el mismo avión que la mujer de John.



-727-



-728-

Las dos imágenes son del personaje Richard Thronburg; la primera es de la primera entrega y la segunda de la primera secuela. Es el mismo periodista; en la primera entrega se encarga de informar sobre el acontecimiento en el rascacielos y en la segunda, de lo que sucede en el aeropuerto.

### **4.5.3 JUNGLA DE CRISTAL III. LA VENGANZA**

#### **4.5.3.1 INTRODUCCIÓN**

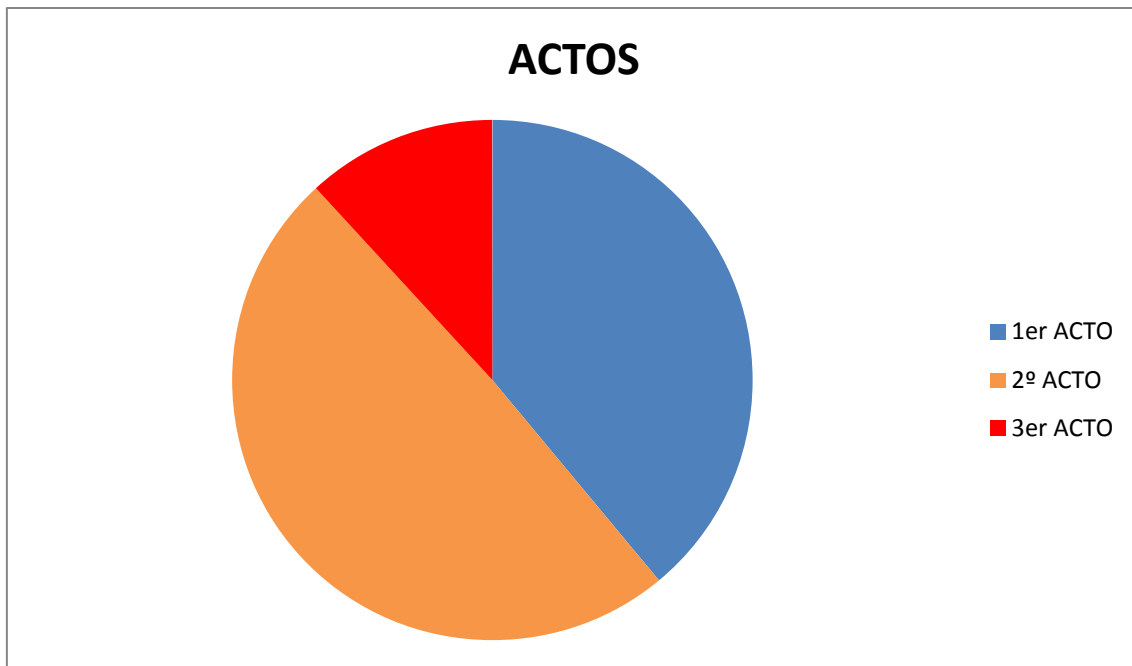
La tercera entrega de la saga *Jungla de Cristal* se estrenó cinco años más tarde de la segunda entrega, en el año 1995. La dirección, al igual que la primera entrega, fue encargada a John McTiernan y el guión fue escrito por Jonathan Hensleigh, guionista que no había participado en ningún aspecto en las dos entregas anteriores. En este caso, la aventura de John McClane no tiene como escenario un edificio ni un aeropuerto, sino que tiene lugar en la ciudad de Nueva York; esto es un factor muy importante porque da mucho juego a la hora de desarrollar la trama y cuando se quiere poner en peligro a los ciudadanos, ya que Nueva York es una ciudad con muchos habitantes. Además, se incorporan dos nuevos personajes clave en la película: un compañero de John, Zeus, que no es policía, y que da un toque cómico a la película y un antagonista que dará también mucho juego: el hermano del terrorista de la primera parte Hans Gruber.

##### **4.5.3.1.1 Sinopsis**

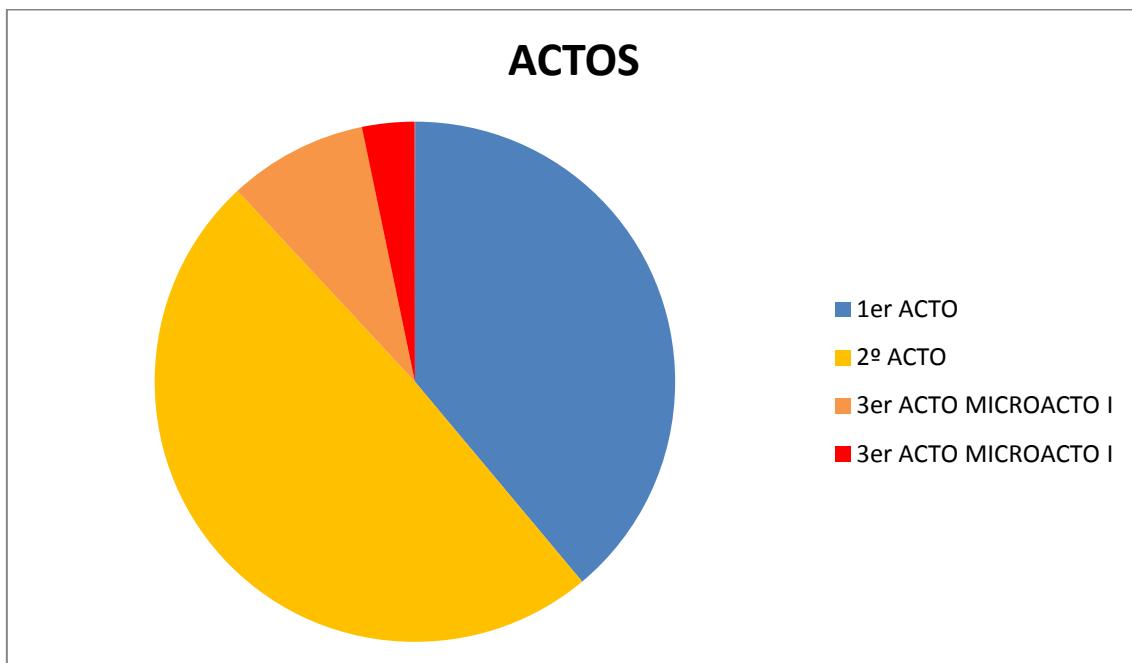
Un hombre llamado Simon siembra el pánico en las calles de Nueva York haciendo explotar una serie de bombas y asegura que no dejará de hacerlo a menos que el agente John McClane acceda a jugar con él a un juego llamado "Simón dice". Con la ayuda de Zeus, un electricista de Harlem, el agente comienza una trepidante carrera para resolver las adivinanzas planteadas por el terrorista y, al mismo tiempo, para averiguar sus intenciones.

##### **4.5.3.2 LOS ACTOS**

La película está formada por tres actos distintos. El primero de ellos es desde el inicio, la explosión del centro comercial, hasta el momento en el que los policías se ponen a buscar la bomba del colegio y Zeus y John buscan otra bomba que hay en la ciudad. Tiene lugar desde el minuto uno hasta el cuarenta y tres. El segundo acto es desde el minuto cuarenta y tres hasta el ciento cinco de película, desde que los protagonistas se ponen a buscar las bombas hasta que atan a John y Zeus dejándolos en el barco a punto de explotar. El tercer acto es desde que los dos protagonistas consiguen huir del barco hasta el final de la película.



En el caso de que el falso final se considerase un tercer acto dividido en dos microactos la división, quedaría de la siguiente manera.



#### 4.5.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.5.3.3.1 El detonante

En el caso de *Jungla de cristal III: La venganza*, el detonante tiene lugar desde el comienzo de la película hasta el minuto 21:01. El guión combina dos tipos de

detonantes: de acción y de diálogo. El detonante enlaza la trama principal con distintas subtramas.

El comienzo del detonante es de acción: una explosión en un centro comercial. Una vez que la policía descubre lo sucedido, recibe una llamada de una persona llamada Simon, el cual les informa de lo que quiere de John McClane. Simon le dirá qué tiene que hacer John y si no lo hace, seguirá haciendo explotar distintas partes de la ciudad. John está fuera de servicio porque ha sido suspendido del cuerpo temporalmente.

Lo primero que le encarga el antagonista es salir desnudo con un cartel que pone: “Odio a los negratos” en un barrio de gente de color. Cuando el protagonista va de camino al barrio indicado, los policías que viajan con él, le informan de que han robado catorce camiones.

Una vez en el barrio correspondiente, una pandilla de gente de color intenta darle una paliza a John, pero Zeus, un dependiente de color de una tienda cercana, consigue que no le hagan nada y se van juntos en taxi a la comisaría. Este nudo dramático sería un detonante de acción de la subtrama de amistad entre Zeus y John.

Cuando llegan ambos a la comisaría, le ponen en situación a John acerca de quién es el antagonista y que quiere matarlo. Además, ven que han robado distintos explosivos para numerosas bombas. El antagonista llama para contactar con John. Una vez que contactan, él le dice que Zeus tiene que ir con él por intervenir en el otro encargo que le hizo. El antagonista indica la parada a la que tienen que dirigirse en menos de quince minutos, en caso contrario, activará una de las bombas. Como el antagonista le dice que John y Zeus tienen que ir a por las bombas, los superiores de John le dicen que vuelva al cuerpo de policía y le devuelven la placa.

Por lo tanto el detonante dura unos diecinueve minutos y son distintos nudos de acción. La trama principal comienza con un nudo de acción de diálogo. Pero se pueden distinguir dos nudos de acción: la explosión del principio y el momento en el que se conocen Zeus y John.

El detonante de esta tercera entrega de la saga comienza desde el inicio hasta el minuto 21:01; es una manera muy acertada para enganchar al espectador desde el comienzo de la película y que no pierda la atención en ningún momento.



-729-

La imagen muestra a John en uno de los nudos de acción del detonante: Le aceptan de nuevo en el cuerpo, el protagonista estaba expulsado del cuerpo temporalmente.

#### **4.5.3.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno comienza en el momento en el que John conoce a unos agentes del FBI que le muestran distintos sospechosos, pero ninguno de ellos le resulta familiar.

Los miembros del FBI le dicen que todos son terroristas y uno de ellos es el hermano de Hans Gruber, al que mató en la primera entrega. Los protagonistas se dan cuenta de que se trata de algo personal. El nombre del enemigo de John es Simon Peter Gruber.

Simon Peter Gruber les informa de que ha puesto en un colegio una bomba que hará estallar a no ser que John y Zeus hagan todo lo que él les diga. También les informa de que no deben tocar las radios ni evacuar ningún colegio.

Tras las instrucciones de Simon, los agentes de policía se van a buscar la bomba que está en el colegio, y John y Zeus harán lo que les ha encargado Simon: ir a una plaza donde hay una bomba que podrán desactivar si saben descifrar el acertijo. El jefe de John dice que todos los miembros de policía, bomberos y personal de colegios van a buscar la bomba.

El contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno es un contratiempo con mucha fuerza porque se trata una trampa que les ha tendido el enemigo: les ha engañado para que movilicen a casi todos los cuerpos de seguridad de la ciudad y así poder robar el oro que hay en el banco de Nueva York.

En este caso, el primer punto de no retorno es una forma de reaccionar ante un contratiempo que les pone el antagonista. Se trata de un plan que quieren desarrollar: por un lado John y Zeus tienen que encontrar una bomba en una plaza y por el otro lado, los cuerpos de seguridad y los empleados de los colegios tienen que buscar una bomba en un colegio que no saben cuál es.

El primer punto de no retorno tiene lugar entre los minutos 38:50 y 45:12.



-730-

El cuerpo de policía comienza a buscar las bombas durante el primer punto de no retorno.



#### 4.5.3.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio tiene lugar gracias al fuerte contratiempo que hay tras el primer punto de no retorno: Simon consigue hacerse con todo el oro del banco que quería robar. En este caso, no es el acto realizado por los antagonistas, sino el momento en el que los protagonistas se dan cuenta de que han robado el banco y lo que ello conlleva: John llega al banco e intentan matarlo pero consigue huir.

Al igual que otros puntos intermedios, es un bache en la historia de los protagonistas. En este caso, el punto intermedio da paso prácticamente al segundo punto de no retorno y tiene lugar entre la hora 01:02:21 hasta la hora 01:08:12.



-731-

John entra en el banco donde están robando los lingotes de oro. En la imagen se puede ver que usa un ascensor con varios policías que son los antagonistas.

#### 4.5.3.3.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno tiene lugar gracias a una sucesión de nudos de acción que están situados entre la hora 01:11:37 y la hora 01:42:18. El primer nudo de acción es cuando Simon llama a las emisoras de radio para decir que hay una bomba en un colegio, y así sembrar el caos entre los ciudadanos.

John se hace con un camión y se da cuenta de que quieren llevar los lingotes de oro por el acueducto de la ciudad. Entra dentro del acueducto con un camionero. A

mitad de camino se encuentra con otro camión que pertenece a los antagonistas y los mata. John le dice al camionero que contacte con su jefe de policía y le diga la respuesta del acertijo.

Zeus llega al estadio de los *Yankies* y encuentra un juego de mesa de viaje que pone *Game over*. Dos de los enemigos están en el estadio pero no consiguen dispararle. Zeus ni se entera de que están allí.

Los policías descubren que el oro robado es la mayor reserva del mundo y cuál es el colegio donde han colocado la bomba. Lo adivinan gracias a un acertijo y al camionero que llevó a John por el acueducto.

John habla con Simon por radio mientras conduce uno de los camiones de los enemigos. Simon, como sabe que John está cerca, decide volar la presa con una bomba para que muera ahogado.

El agua del acueducto alcanza al camión que conduce John; éste sale del acueducto por un agujero impulsado por el agua hasta alcanzar el exterior a través de una alcantarilla. Ya una vez fuera, se encuentra con Zeus, a quien no mataron en el estadio de los *Yankies* para poder localizar a John.

Los policías localizan la bomba y se dan cuenta de que está activada, por lo que deciden evacuar el colegio.

John consigue deshacerse de los terroristas que le están siguiendo y se da cuenta de que los enemigos pasarán por el peaje del puente porque encuentra un número determinado de monedas que lleva uno de los terroristas a quien han matado.

Comienza la evacuación del colegio pero unos niños se han quedado dentro. El zapador decide quedarse hasta desactivar la bomba.

John y Zeus localizan el barco donde transportan el oro. Una vez que llegan, son detenidos por los antagonistas y los atan. A Zeus le arrebatan el arma que tiene porque no le ha quitado el seguro y McClane, tras recibir una fuerte paliza y deshacerse del enemigo, intenta contactar con los guardacostas, pero no consigue la ayuda. La bomba va a detonar, pero al final resulta que es falsa. John no lo sabe y se piensa que ha fracasado.

Simon ve a John decaído y lo ata en el barco con Zeus, la verdadera bomba estaba en el barco.

Al igual que en las otras partes de la saga, el segundo punto de no retorno alterna distintos nudos de acción que se caracterizan por distintos movimientos de las fuerzas antagonistas y, en este caso, el último nudo es el más fuerte: Los dos protagonistas se quedan encerrados en el barco, atados a una bomba a punto de explotar.



-732-

Sam, el antagonista, llama a las radios para informar de donde están colocadas las bombas. La imagen corresponde a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno.

#### **4.5.3.3.5 El clímax**

Se pueden ver tres clímax distintos dependiendo de si se tiene en cuenta la trama de Zeus y John, la que se desarrolla con los policías en el colegio, o en el momento en el que salvan a John y Zeus y parece que han perdido, pero es más bien un falso final.

El primer clímax de la trama pertenece a uno de los nudos de acción que dan pie al segundo punto de no retorno. Es el momento en el que la bomba está a punto de explotar con los niños que se han quedado encerrados en el aula. El zapador decide quedarse e intenta desactivar la bomba. Uno de los policías decide ir a por los chicos,

los coge y sube a la azotea. Allí se dan cuenta de que no pueden saltar al otro edificio. El zapador consigue desactivar la bomba pero descubre que el líquido de la bomba es sirope y que era otra trampa de Simon. Este clímax comienza tiene lugar entre la hora 01:29:23 y la hora 01:39:24. El clímax nombrado coge más fuerza porque el guión se escribió y la película fue editada con un montaje paralelo mientras John intenta hacerse con el control del barco.



-733-

Los agentes de policía consiguen coger a los niños y esconderse en una zona de la azotea.

El falso final es cuando Zeus y John han conseguido huir del barco justo antes de que explote la bomba. Tras la explosión se reúnen con los compañeros de comisaría de John. Piensan que han perdido porque Simon se ha llevado todo el oro. John se dispone a llamar a su mujer y, cuando parece que todas las subtramas se están cerrando, se da cuenta de dónde puede estar Simon gracias a un tubo de aspirinas que le había dado. John y Zeus se van a buscarlo a Canadá. En este caso el anticlímax no es el típico anticlímax donde el antagonista parece que ha muerto y de pronto amenaza por última vez al protagonista. En este caso, se puede ver que parece que los antagonistas han vencido a los protagonistas pero no es así. Tiene lugar entre la hora 01:47:31 y la hora 01:49:18.



-734-

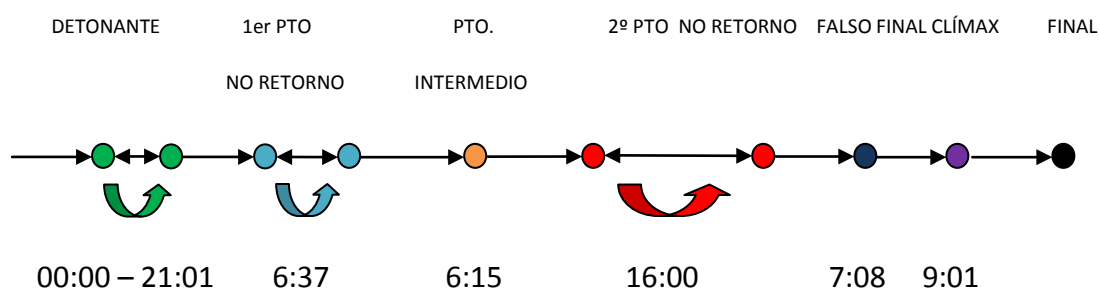
John llama a su mujer cuando parece que todo ha terminado y los protagonistas no han conseguido capturar a Sam.

El segundo clímax es el correspondiente a la historia principal. Es el clásico enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. Tiene lugar entre la hora 01:52:21 y la hora 01:56:46. El enfrentamiento empieza una vez que John ha localizado a Simon desde un helicóptero, los enemigos salen volando en otro y comienzan a disparar a los protagonistas. El helicóptero donde van John y Zeus sufre una avería y tienen que aterrizar. Una vez en tierra, John sale corriendo para despistar a los terroristas que comienzan a dispararle nuevamente. Sólo tiene dos balas pero consigue que el helicóptero enemigo baje hasta una determinada altura, cerca de unos cables. John dispara cortando uno de éstos, el cual se desconecta e impacta contra el helicóptero. El piloto pierde el control y la nave se estrella



-735-

La imagen pertenece al momento en el que John dispara a un cartel que está sujeto a unos cables eléctricos para que éstos caigan en el helicóptero.



#### 4.5.3.4 ANTICIPACIONES

##### 4.5.3.4.1 Anticipaciones de objeto

Las bombas de Simon: Desde el principio de la película el antagonista usa un tipo de explosivos y una bomba específica. En la comisaría explican qué tipos de explosivos tiene. Unos suelen estar dentro de las maletas y otro con un líquido determinado. A lo largo de la película usará las bombas del maletín para distintas situaciones, como por ejemplo, cuando explota el acueducto donde está John. La bomba que explota mediante el líquido, la coloca en el colegio, pero al final está llena de sirope de fresa, por lo que este tipo de bomba se podría considerar una falsa pista, ya que realmente no es la bomba que todo el mundo esperaba.



-736-



-737-

La primera imagen corresponde al momento en el que el zapador habla del tipo de bombas que usa Sam. Este tipo de explosivo es el que supuestamente activará en el segundo punto de no retorno. La imagen en la que se ve al zapador rociado por un líquido pertenece al momento en el que parece que ha desactivado la bomba pero realmente es sirope.

Lingotes de oro que roba Simon del banco de Nueva York: Los protagonistas se encuentran con uno. Zeus decide quedárselo para hacer algo de dinero cuando termine todo. Pero el lingote lo usa para distintas situaciones: la primera de ellas es cuando rompen el cristal de un coche para poder usarlo como transporte y la segunda vez es cuando lo dan a un ciudadano al que le quitan el coche y el móvil.



-738-



-739-

La imagen que se ve más oscura muestra el momento en que Zeus coge uno de los lingotes y la imagen en la que se ve el cristal rompiéndose es cuando hacen uso de uno de él para poder entrar en un coche y así moverse más rápido por la ciudad.

El teléfono: Cuando comienza el primer punto de no retorno uno de los policías le da a John un teléfono para comunicarse. El teléfono le servirá a John para comunicarse con otros agentes. Hay un momento en el que se le rompe, pero consigue otro quitándoselo a un ciudadano, el mismo al que le roban el coche.





-740-



-741-



-742-

Las tres imágenes corresponden al momento del implante de la anticipación y sus distintos cumplimientos. La anticipación se implanta con un diálogo, cuando el superior de John le deja su teléfono. John usará el teléfono para contactar con sus superiores y con Sam. Finalmente, y como se puede comprobar en la última imagen, el teléfono acaba roto.

El acueducto: El acueducto no sólo es utilizado para que los enemigos transporten los lingotes de oro, se usan también para tenderle una trampa a John e intentar matarlo ahogado, ya que Simon activa una de las bombas dentro del acueducto.



-743-



-744-



La imagen en la que se ve el camión corresponde al momento en el que los antagonistas viajan por el acueducto con los camiones. La imagen en la que se ve a John pertenece al momento en el que lo llenan de agua para intentar ahogarlo.

Las aspirinas: Simon necesita tomar aspirinas porque tiene jaquecas. Por otro lado, John también las necesita porque se ha levantado con una fuerte resaca. Se pueden ver varias escenas donde ambos se toman las aspirinas. En el último nudo de acción del segundo punto de no retorno, John le pide unas aspirinas a Simon y éste se las da. Simon deja atados a Zeus y John en el barco con una bomba a punto de explotar. Gracias a las aspirinas descubrirá donde las has comprado Simon y dónde está escondido.



-745-



-746-



-747-



-748-



-749-



-750-

Todas las imágenes corresponden a las anticipaciones de las aspirinas. Tanto el protagonista como el antagonista necesitan tomar aspirinas, Sam por jaquecas y John por la resaca que tiene. Como se puede ver en la cuarta imagen, John le pide a Sam un bote de aspirinas, el antagonista se la da (penúltima imagen). La última imagen de todas corresponden al momento en el que John se da cuenta de dónde puede estar porque en el bote de aspirinas pone donde han sido compradas.

Los cables eléctricos: Cuando John llega a Canadá en el helicóptero sufre una avería y está a punto de engancharse con unos cables eléctricos. Cuando baja del helicóptero, usará los mismos cables para que hagan corriente en el helicóptero de los enemigos, desde el que están intentando matarlo.



-751-

-752-

Durante el clímax final John avisa al conductor del helicóptero para que tenga cuidado con los cables eléctricos. Cuando los antagonistas intentan matar a John, éste disparará a los cables para que caigan sobre el vehículo de aquellos y mueran al perder el control del helicóptero. Muestra de esto es la imagen donde se ve la explosión.

#### **4.5.3.4.2 Anticipaciones de personaje**

Policía que está en el metro: Cuando Zeus llega a la estación de metro donde hay una bomba, se puede ver que hay un policía en los tornos. Como Zeus salta los tornos y se cuela, el policía empieza a seguirlo. El policía amenaza a Zeus al que impide coger el teléfono al que tiene que contestar porque se trata de una llamada de Simon.



-753-



-754-

La primera imagen corresponde al momento en el que el policía ve que Zeus se cuelga en el metro. La imagen en la que se ve al policía con la pistola pertenece al momento en el que el policía le dice Zeus que deje el teléfono. Zeus tiene que llamar para contactar con Sam, el policía no se lo impide y por culpa de este agente de la ley explota una de las bombas.

Los niños que se esconden en el colegio: Cuando están desalojando el colegio unos niños se quedan en un aula jugando al póker, pensando que es un simulacro más. Gracias a estos niños se da un mayor suspense cuando el zapador de la policía está intentando desactivar la bomba.



-755-



-756-

La primera imagen muestra el momento en el que los niños se quedan en el aula del colegio pensando que no es una verdadera amenaza de bomba. La imagen en la que se ve el zapador de la policía pertenece al momento en el que le informan de que todavía quedan niños dentro del colegio. Ante esta situación se queda intentando desactivar la bomba.

El policía zapador: Gracias a que hay un agente de policía que es especialista en explosivos, se informa al protagonista del tipo de explosivos que usa el antagonista. Además, éste será el personaje que intenta desactivar la bomba del colegio.



-757-



-758-

La primera imagen corresponde a un momento del primer acto, cuando uno de los policías habla sobre uno de los explosivos de Sam, evidentemente es un especialista en este área. Durante el segundo punto de no retorno intentará desactivar la bomba, como se puede observar en la imagen de la derecha.

#### 4.5.3.4.3 Anticipaciones de diálogo

La escena en la que llevan a John en la furgoneta de policía al barrio donde tiene que ir desnudo con el cartel que pone “Odio a los negratos”, se puede considerar un hormiguero de anticipaciones ya que se implantan varias. Desde el punto de vista de las anticipaciones de diálogo se pueden destacar las siguientes:

“Han robado catorce camiones en una parcela de Staten Island”. En un principio, el diálogo es usado para gastar bromas a John, pero realmente los camiones son los que usarán los enemigos para transportar todo el oro que han robado.



-759-



-760-

La imagen en la que se ve a John sentado es el momento en el que los policías informan de que han robado catorce camiones. En un principio piensan que se trata de algo relacionado con fraudes de seguros, pero John se dará cuenta de que los quieren para transportar todo el oro que han robado.

-“¿Qué número salió anoche en la lotería?”

- “4467”

-“¿sigues jugando al número de la placa?”

-“6991, todas las semanas”.

-“Muchos polis de Nueva York apuestan así”.

Gracias a que un agente le dice que juega ese número deduce su número de placa, y cuando entra en el banco donde han robado los lingotes de oro, ve que uno de los agentes que están allí tiene ese número, por lo que descubre que no es un verdadero policía.



-761-

-762-

La imagen en la que se ven los dos policías corresponde al momento en que uno de los compañeros de John le dice a qué número juega a la lotería: 6991, el número es el mismo que el de su placa. En el punto intermedio, en el momento que está en el ascensor, se dará cuenta de que los policías que están con él son terroristas porque uno lleva el mismo número que su compañero.

#### **4.5.3.4.4 Anticipaciones de acción**

Hay un agente del FBI que, mientras informan a McClane de quién es el terrorista que lo está buscando, no para de morder las gafas. Cuando les llama el terrorista comenta acerca de las personas que están con John y, respecto a este personaje dice: “¿sigue haciéndose el hombre mordisqueando las gafas?”



-763-



-764-

Cuando están dando información a John sobre el caso, uno de los policías está mordiendo sus gafas. En un principio, parece una simple mueca de actuación pero realmente es un mérito del guionista, cuando Sam le dice que deje de morderlas. Sam se lo dice por teléfono porque han contactado con los policías.

#### 4.5.3.4.5 Anticipaciones entre sagas

La forma de esconder John la pistola: Cuando John está desnudo y con el cartel, esconde la pistola pegada a la espalda con esparadrapo. Es la misma forma que tiene de esconderla en la primera parte, en el clímax final de la película.



-765-



-766-

La primera imagen corresponde a la primera parte de la saga, cuando John se pega a la espalda la pistola que usará para matar al antagonista; en esta tercera entrega, se pegará de la misma manera la pistola cuando lo dejan desnudo y con el cartel de “odio a los negratos” en el barrio de gente de color. En este caso Zeus usará la pistola.

“Yippee ki yay”: John usará de nuevo esa expresión tras matar a todos los antagonistas.





-767-



-768-



-769-

Las tres imágenes corresponden al momento en el que John dice la expresión. Cada imagen corresponde a cada una de las tres primeras partes, están ordenadas por orden cronológico de las respectivas historias.

Sam, el antagonista: En este caso es enemigo de John, es un terrorista alemán hermano del enemigo de la primera entrega.



-770-



-771-

La primera imagen pertenece a la primera entrega de la Saga; el antagonista es Hans Gruber. La segunda imagen pertenece al momento en el que le recuerdan el nombre a John y le dicen que es su hermano el que quiere matar al protagonista.

#### **4.5.4 LA JUNGLA 4.0: LIVE FREE OR DIE HARD (DIE HARD 4)**

##### **4.5.1 INTRODUCCIÓN**

Cuarta entrega de las aventuras del policía McClane: La película fue estrenada en el año 2007, doce años después de la tercera parte. Es la que más tardó en estrenarse si se compara con las tres anteriores, ya que desde la primera a la tercera tan solo pasaron siete años. Se estrenó, al igual que la cuarta entrega de Rambo, en un momento en que Hollywood tomaba viejas franquicias y realizaba numerosos *remakes*.

En este caso, John McTiernan tan sólo se encargó de la producción de la película y la dirección cayó en manos de Len Wiseman, conocido director de la saga *Underworld*. El guión fue escrito por Mark Bomback, guionista de películas como *El enviado* o el *remake* recién estrenado de *Desafío total*.

Pese a que la película no fue un exitazo de taquilla, recaudó casi cuatro veces su presupuesto inicial; gracias a la recaudación, se dio luz verde para hacer una quinta entrega.

En esta cuarta entrega querían dar un toque distinto y actual a la saga: la trama tiene que ver con *hackers* informáticos y es precisamente lo que hace perder interés en la trama principal con respecto a las anteriores, cuyos enemigos eran terroristas. Además, a diferencia de las anteriores, ahora la acción se desarrolla en un país entero, Estados Unidos, y precisamente esa ambición le quita parte del encanto de las anteriores que habían tenido lugar en un edificio, un aeropuerto y Nueva York.

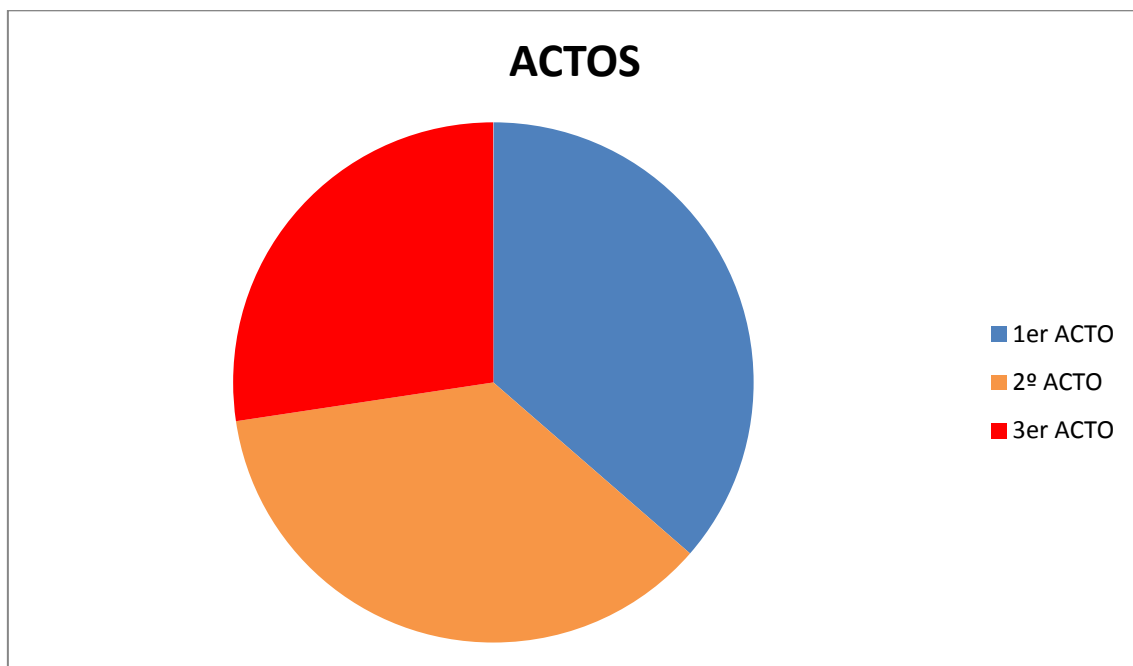
##### **4.5.1.1 Sinopsis**

Un grupo terrorista bloquea el sistema de ordenadores que controla las comunicaciones, el transporte y el suministro de energía. El cerebro de la operación había estudiado minuciosamente hasta el más mínimo detalle, pero no había contado con John McClane (Bruce Willis), un policía de la vieja escuela, pero con los conocimientos necesarios para frustrar una amenaza terrorista de esta índole.



#### 4.5.4.2 LOS ACTOS

La película *La jungla 4.0* está desarrollada en tres actos que son los siguientes. El primero, es desde el inicio hasta el minuto 43:10. Este primer acto es el inicio de la trama. El segundo acto, donde se desarrollan todas las tramas y subtramas, desde el minuto 43:10 hasta la hora 01:21:37, que es el último nudo de acción del segundo punto de no retorno. El tercer acto y desenlace, tiene lugar desde la hora 01:21:37 hasta el final.



#### 4.5.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.5.4.3.1 El detonante

Al igual que la tercera entrega de la saga, el detonante es una sucesión de nudos que comienza desde el principio de la película. En este caso, en vez explotar un centro comercial, explota una casa, la de un *hacker* informático.

La oficina de los federales también ha sido pirateada y se dan cuenta de la explosión mencionada anteriormente.

John McClane se encuentra con que su hija está con un chico en un coche besándose; cuando la situación sube de tono, interviene. John discute con su hija. La hija y el chico se van. La policía llama a John para decirle que los federales les han encargado coger a un *hacker*: Matthew 'Matt' Farrell.

Los antagonistas piratean el ordenador de Matt y, cuando está a punto de pulsar el botón de borrar-que es lo que hace que la bomba se active-, alguien llama a la puerta de su casa. Es John quien llega y le pone en situación: los federales lo quieren para algún motivo.

Los antagonistas empiezan a disparar a Matt, John lo protege, y comienza una pelea. John va matando poco a poco a todos los que se ponen delante, el último muere porque se activa la bomba del ordenador al caerse un muñeco de la habitación de Matt. John y Matt huyen.

Los terroristas que han sobrevivido informan a su jefe de que Farrel ha conseguido huir. El jefe les manda un helicóptero para localizarlo.

McClane pone en situación a Matt: hay unos individuos que quieren matarlo por ser *hacker* informático.

En este caso, el detonante tiene lugar a lo largo de los primeros diecinueve minutos de película, y los distintos nudos de dramáticos combinan partes de detonante de acción y de diálogo.

Las partes del detonante de diálogo son cuando John ve a su hija con un chico. Esta escena se aprovecha muy bien para poder introducir una subtrama: la que tiene John con su hija (no consiguen tener buena relación) y con la trama principal, una nueva y aparentemente sencilla misión: coger al *hacker*.

La parte que tiene el detonante de acción es el momento en el que John llega a casa de Matt e intentan matarlos, tiene lugar entre el minuto once y diecisiete.

Tras este nudo de acción, tiene lugar otra parte del detonante que, en este caso, es de diálogo, al igual que cuando le encomiendan la nueva misión a John. En este caso es un diálogo entre McClane y Matt, y tiene lugar porque John tiene que ponerle en situación: alguien quiere matar al *hacker* y desconocen el motivo.

El detonante de la cuarta parte de la saga es un claro ejemplo de un posible detonante que combina el detonante de acción y diálogo. En este caso el detonante de la trama principal tiene lugar en tres escenas distintas: la primera, cuando le dicen la misión a John, la siguiente parte es la escena en la que salva al *hacker*, y la tercera parte, cuando le dice lo que está ocurriendo.

El detonante tiene lugar entre la hora 00:06:30 y la hora 00:18:06.



-772-

John informa a Mathew de que realmente el *Hacker* es el que tiene que explicarle por qué quieren matarle.

#### 4.5.4.3.2 El primer punto de no retorno

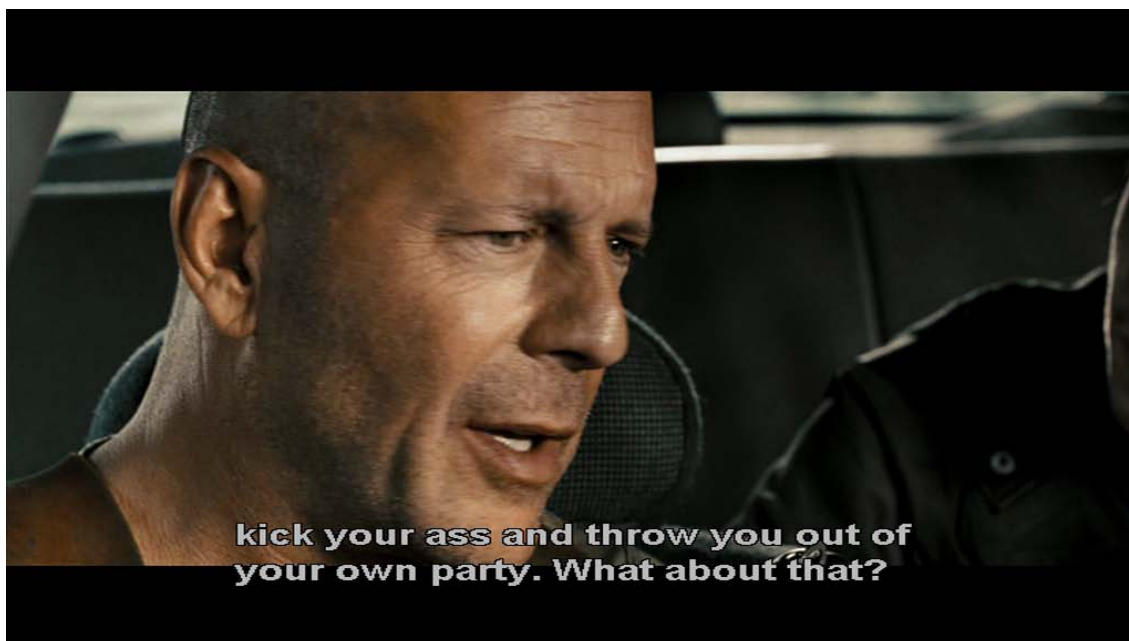
Este giro dramático tiene lugar en el momento en que John descubre que Matt ha mentido a los federales. Anteriormente le habían enseñado unas fotos pero había dicho que no los conocía, pero realmente se trataba de su competencia. Le había llamado una empresa de *software* que había desarrollado un algoritmo de encriptación y querían saber si lo podía descifrar. Matt le dice que se necesitarían muy pocos *hackers* para poner en marcha el proyecto que desarrollan.

Tras esta información, tiene lugar un contratiempo porque los antagonistas intentan matar a John y a Matt. John consigue hacer frente a los enemigos y huir. Una vez superado el ataque de los enemigos, comienza una amistad entre los dos protagonistas -anteriormente no estaban a gusto el uno con el otro-. Esta amistad se produce porque John ha salvado a Matt del ataque de los antagonistas y porque se da cuenta de que es una persona vulnerable: se queja de que tiene un poco de asma y una herida, cuando John acaba de saltar de un coche en marcha para que chocase contra un helicóptero.

Tras el primer punto de no retorno, viene un contratiempo muy difícil para los protagonistas: los enemigos consiguen entrar en el departamento de seguridad nacional y empiezan a *hackearlo*.

En este caso, el primer punto de no retorno tiene lugar entre dos nudos de acción distintos, pero entre ambos hay un movimiento de las fuerzas antagonistas: el ataque en el túnel. Es reforzado por la subtrama de amistad entre John y Matt. Hay que tener en cuenta que este giro dramático no tiene mucha fuerza y además es muy típico en el cine: una alianza y/o una amistad. Pero realmente los guionistas están acertados, porque dejan sus mejores bazas para el segundo punto de no retorno. Además hay que destacar que, pese a la duración de la película -dos horas y diez minutos- este punto dramático no tiene lugar más tarde de lo habitual, situación que suele darse cuando la película tiene una duración mayor de noventa minutos.

El primer punto de no retorno tiene lugar entre la hora 00:32:46 y la hora 00:43:40.



-773-

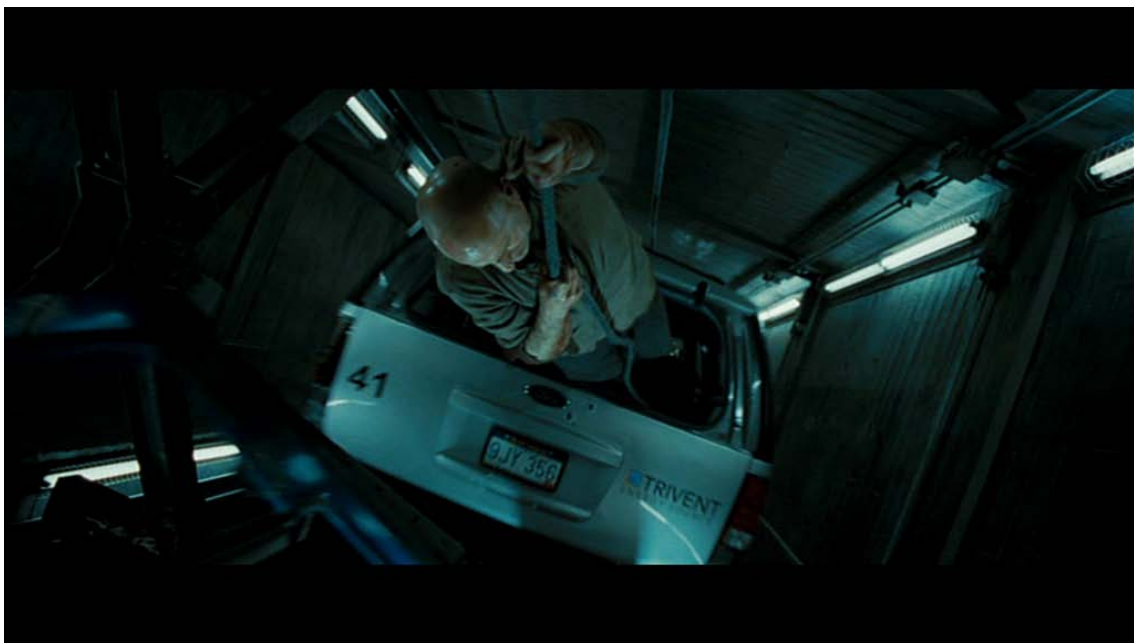
#### 4.5.4.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio tiene lugar entre la hora 01:01:41 y la hora 01:09:44. Empieza cuando John se encuentra con Mai Linh, mano derecha de Thomas Gabriel, quien había organizado el plan. Mai Linh está intentando provocar una apagón a nivel nacional (anteriormente lo habían hecho en una ciudad, a nivel local). John entra en la

habitación y le dice a Matt que deshaga lo que ha hecho. En un descuido de John, Mai Linh consigue darle un golpe y quitarle el cargador del arma y comienzan a pelarse. John deja medio inconsciente a Mai Linh. John le dice a Matt que siga con su trabajo, situación que es aprovechada por Mai Linh para golpearle y tirarle por una ventana de una patada. Matt no puede deshacer todo lo que hizo Mai Linh en el ordenador y le fuerza a volver a activar el apagado a nivel nacional. Justo cuando va a hacerlo aparece John y consigue deshacerse de Mai Linh porque se hace con un coche y la atropella, sigue acelerando y lo choca contra una pared. La pared se destroza y el coche se cae por el agujero del ascensor. El coche se queda colgado por los cables del ascensor y comienza una pelea con Mai Linh. John gana la pelea y el coche se cae por el agujero.

Una vez más el primer punto de no retorno es un contratiempo en la historia de los protagonistas: Mai Linh intenta matar a John tirándolo por una ventana y le dice a Matt que deshaga lo que ha hecho. En este caso, consiguen superar este obstáculo gracias a la valentía de John y lo que sabe Matt de informática.

El punto intermedio de esta cuarta entrega está muy cercano al segundo punto de no retorno, por lo precede a uno de los nudos de acción de este punto dramático.



-774-

John consigue matar a Mai Linh en el punto intermedio. El protagonista vive una experiencia cercana a la muerte.

#### 4.5.4.3.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción que tienen lugar entre la hora 01:10:39 y la hora 01:21:37. Combina distintos movimientos de las fuerzas antagonistas con alguna baza a favor de los protagonistas. Los nudos de acción son los siguientes:

Thomas Gabriel contacta con John. Lo llama al mismo teléfono al que llamaba a Mai Linh. John y Thomas comienzan a amenazarse, y Thomas le insinúa que ahora la situación es algo personal.

John y Matt se enteran de quién es Thomas Gabriel, un ex miembro de seguridad nacional. En cuanto saben esto, Thomas provoca un apagón, el cual no consiguen evitar los protagonistas.

John y Matt cogen un helicóptero y van a ver a El Brujo, un *hacker* informático que les puede ayuda a hacer frente a los antagonistas y decirles todo lo que sepa sobre Thomas.

El Brujo les dice que sospecha que puede estar en un sitio donde hay un consumo de energía muy elevado. Además, coincide que el mismo edificio tiene torres de refrigeración.

El equipo de Thomas se da cuenta de que les están espiando la red y descubren quién está de detrás de todo esto. Thomas dice que localicen a la hija, que se ha quedado encerrada en un ascensor por culpa de todo el apagón. La localizan y le muestran a John que saben dónde está y que van a ir a por ella. Mientras tanto, el brujo intenta localizar la llamada.

Thomas manda a dos de sus secuaces para recoger a la hija de John. Llegan, se hacen pasar por miembros del FBI y la cogen.

Una vez más, el último nudo de acción del segundo punto de no retorno es el rapto de alguien, en este caso, la hija de McClane. Por lo tanto, el segundo punto de no retorno mezcla los ataques de los enemigos: intentan matar a los protagonistas. Los protagonistas contactan con El Brujo y descubren desde dónde transmiten los enemigos, los antagonistas raptan a la hija de John. En el segundo punto de no retorno siempre hay que dar alguna oportunidad a los protagonistas ante tanto ataque de los

antagonistas. En este caso, sobreviven a la explosión, el contacto con El Brujo y la localización de los enemigos.



-775-

John decide ir a rescatar a su hija y matar al hombre que la ha raptado.

#### 4.5.4.3.5 El clímax

Tiene lugar ente la hora 01:52:45 y la hora 01:56:10 y la escena se desarrolla en un almacén. Empieza cuando Thomas amenaza a Matt con matar a la hija de John si no desactiva el código desde el ordenador. McClane llega al almacén y mata al *Hacker* y a uno de los terroristas, y empieza a amenazar a Thomas. Cuando está a punto de dispararle, John es herido por otro terrorista en el hombro, se le cae el arma y cae cerca de Matt. Tras el tiroteo, Thomas le dice a Matt que siga con su trabajo.

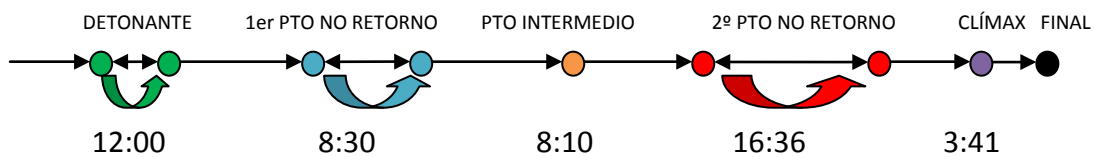
Thomas coge a John por detrás para que vea cómo van a matar a su hija y le pone la pistola donde tiene la herida de la anterior bala para hacerle más daño. John aprovecha esto para apretar el gatillo y que la bala pase por el agujero y mate a Thomas. Matt dispara al otro terrorista con el arma que le cayó cerca.

En el caso de este clímax, el antagonista no es tan fuerte como John, porque su fuerza radica en su ingenio, por lo que los guionistas se guardan varios ases en la manga que son los siguientes: la amenaza de muerte a su hija y Matt y la presencia de varios terroristas, entre ellos el que dispara a John.



-776-

La imagen corresponde al clímax final de la película, John está al borde de la muerte.



#### 4.5.4.4 LAS ANTICIPACIONES

##### 4.5.4.4.1 Anticipaciones de objeto

Las figuras del cuarto de Matt: Matt tiene una colección de figuras relacionado con comics o películas. Entre las figuras se encuentran: lóbezno, robots de *Star wars*, *Terminator*... En un principio se usa como chiste y así mostrar cómo es el personaje: un *Hacker* coleccionista. El chiste que hace John es para dar un toque de humor a la escena. Cuando los terroristas empiezan a atacar el edificio en medio del tiroteo, se cae uno de los muñecos en el teclado del ordenador de Matt y activará la bomba. Gracias a la explosión de la bomba, John y Matt consiguen sobrevivir porque la explosión mata a uno de los terroristas que había dentro de la casa.





-777-

-778-

La primera imagen corresponde al momento en el que John entra la habitación de Mathew, coge uno de sus muñecos que colecciona y lo rompe. La siguiente imagen pertenece al momento del tiroteo que tiene lugar en la misma habitación. En medio del tiroteo se cae una de los muñecos en el teclado y activa la bomba que tiene el ordenador de Mathew.

El detector de los coches: Al principio de la película se puede ver cómo han detectado a John con un detector que tiene en su coche. Gracias a este detector que tienen los coches de policía, pueden localizar en el tercer acto a los antagonistas, ya que viajan en una furgoneta del gobierno.

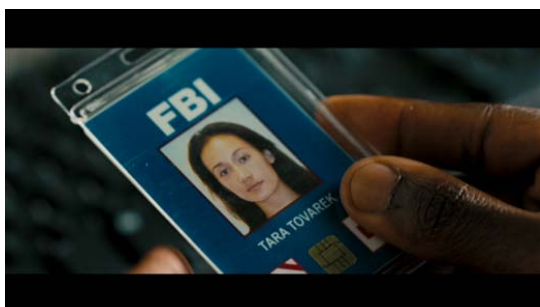


-779-

-780-

La primera imagen muestra la llamada que hace uno de los agentes que conoce a John, el cual descubre dónde está porque tiene un localizador en el coche. La imagen, que es un primer plano de John, corresponde al momento de la persecución final en la que John contacta con el FBI para decirles que localicen al vehículo de los antagonistas; esto es posible porque se trata de un coche estatal que tiene un localizador similar al de John cuando se implanta la anticipación.

Los carnets del FBI falsos: Uno de los *hackers* ha falsificado carnets del FBI y se los da a Thomas. Uno de estos carnets falsos los usará uno de los antagonistas para mostrárselo a la hija de John y que ésta piense que es un agente del FBI.



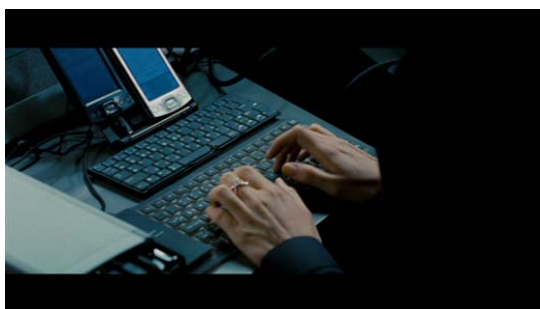
-781-



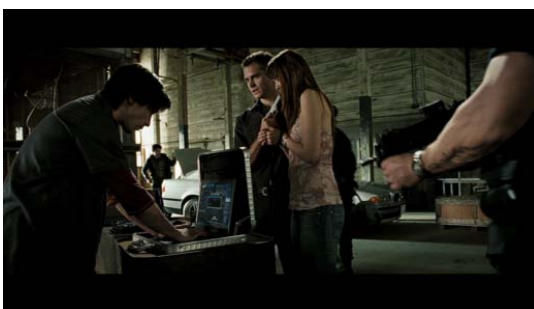
-782-

Las dos imágenes son dos planos detalles de dos carnets distintos. El primero es cuando Mai se hace pasar por un agente del FBI. El carnet en el que no se ve a Mai pertenece al momento en el que uno de los antagonistas se hace pasar por agente del FBI cuando va a rapar a Lucy, que se había quedado encerrada en un ascensor debido al apagón que provocan los antagonistas.

Teclado inalámbrico: Mai Linh usa un teclado inalámbrico y de goma para intentar producir a nivel nacional el apagón. Una vez que ha muerto Mai Linh, Matt cogerá el teclado y lo usará en distintas ocasiones a lo largo del resto de la película, como cuando el antagonista le obliga a usar el ordenador o matará a la hija de John.



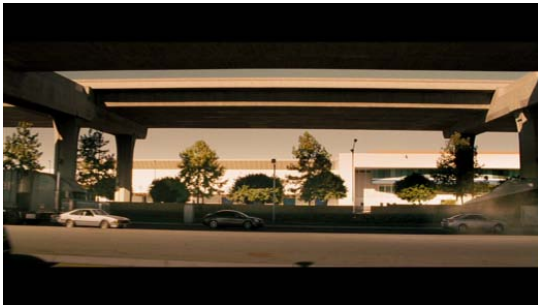
-783-



-784-

El plano detalle del teclado corresponde al momento en el que lo usa Mai Linh; la imagen es anterior al punto intermedio. La otra imagen pertenece al clímax final de la película, cuando Mathew usa el teclado que tenía Mai. El protagonista tiene que hacer lo que diga Thomas Gabriel porque sino éste matará a Lucy.

Los objetos que están dentro del camión que lleva John: Hay un momento en el que John es atacado por un avión. El avión con su armamento destroza un puente pero no consigue matar a McClane. John se mete dentro del *container* del camión, el puente se rompe, el camión pierde el equilibrio, John se cae hacia la puerta trasera del *container* junto con todo lo que contiene. Con tanto peso, la puerta se abre de par en par. John consigue agarrarse a la puerta. Los objetos del interior del *container* siguen cayendo y uno de ellos cae dentro del motor del avión, lo que hace que el piloto pierda el control y tenga que saltar en paracaídas. En este caso, la anticipación se implanta en la misma escena, ya que el avión no había aparecido en ninguno de los actos anteriores de la película.



-785-



-786-

La primera imagen pertenece al momento en el que coinciden el camión de John y el avión que le está amenazando. La imagen en la que se ve sólo el avión muestra el momento en el que empiezan a caer objetos de la parte trasera del camión y algunos de ellos caen en la zona del motor del avión haciendo que éste explote.

El coche del túnel: En una escena John y Matt van en un coche de policía por un túnel con semáforos. Los enemigos los han apagado produciendo un atasco. Los protagonistas dan media vuelta para salir por la otra parte del túnel, pero se encuentran con un helicóptero. John usará el coche para atacarlo. En esta ocasión, salta del vehículo y consigue impulsarlo para que choque contra él. El helicóptero explota y los protagonistas pueden huir.



-787-

-788-

La imagen en la que se ve el coche a punto de chocar con el helicóptero refleja el momento en que John ha saltado de él para que se impulse con un coche haciendo un efecto rampa y choque contra el helicóptero. La imagen en la que se ve a John muestra el momento que justifica el uso de la anticipación. En este caso, la anticipación se implanta cuando el personaje conduce el coche y se cumple cuando lo usa contra el helicóptero, pero se da otro uso cuando John hace el chiste. “No tenía balas”, el chiste sirve como justificante de su acción.

#### 4.5.4.4.2 Anticipaciones de personaje

La voz de Mai Linh: Matt reconoce la voz de Mai Linh cuando les está guiando por la ciudad; anteriormente le habían propuesto trabajar para ellos.



-789-

-790-

La imagen en la que se ve a Mai refleja el momento en el que habla a varios *hackers*, entre los que se encuentra Mathew. La siguiente imagen, donde se ve a los dos protagonistas, representa el momento en el que Mathew se da cuenta de que conoce la voz que les está guiando por la ciudad. Así deduce que no es la antagonista quien les está guiando.

Lucy McClane, hija de John. Es un personaje que, al igual que El Brujo, parece no tener mucha importancia, ya que antes del primer punto de no retorno sólo sale en

una escena, pero cogerá importancia en el giro dramático mencionado porque los antagonistas la raptarán.



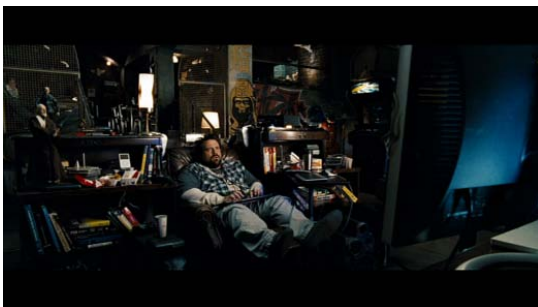
-791-



-792-

Las dos imágenes son de Lucy, hija del protagonista. La primera es en la escena en la que los guionistas la presentan como personaje. La segunda pertenece al momento en el que los antagonistas las raptan; esto sucede en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno.

El Brujo: Gracias a él los protagonistas contactan con el FBI. Como se dijo anteriormente, se presenta con un diálogo Es una forma muy adecuada de presentar personajes que no tendrán tanta relevancia, hasta cierto punto, de la película; de esta forma no se retrasa la trama.



-793-



-794-

La imagen en la que se ve a una persona sentada pertenece al momento en el que los protagonistas van a ver al *hacker* llamado "El brujo" porque es la única persona a la que no le ha afectado el apagón. La imagen en la que se ve a John muestra el momento del tercer acto en el que el protagonista contacta con "El brujo" para que llame al FBI y puedan ayudarle en la persecución en la que intenta salvar a su hija.

#### 4.5.4.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Cuando quiera hablar contigo, si acaso quiero hablar contigo, te llamaré” le dice la hija de John a McClane. Es a la primera persona que llamará cuando se le para el ascensor, pero no puede contactar con él porque los antagonistas han cortado las redes telefónicas.



-795-



-796-



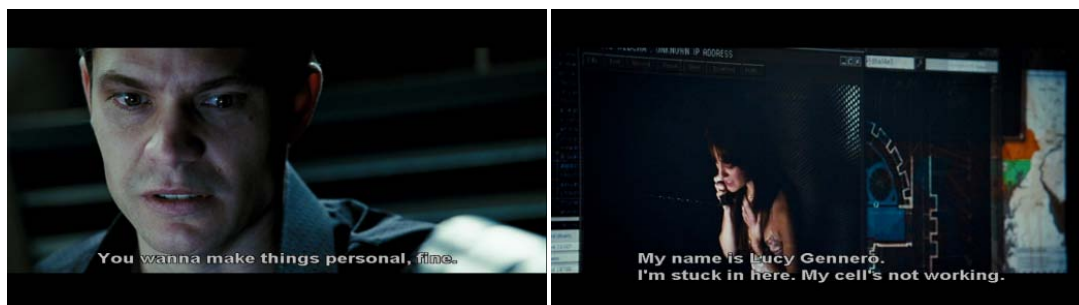
-797-

Las tres imágenes corresponden a Lucy, la hija de John. Las dos primeras pertenecen a la escena del primer acto en la que discute con su padre, y el momento en el que le dice que si quiere algo de él le llamará. La tercera imagen pertenece al segundo punto de no retorno, en el momento en que le dice a Thomas que si pasa algo llamen a su padre. Lucy no sabe que Thomas se está haciendo pasar por un miembro de seguridad.

La anticipación sirve para presentar a un personaje -en este caso mediante una conversación- que no ha podido ser presentado anteriormente y que tardará en aparecer. El personaje del Brujo en un principio no parece tener mucha importancia pero después es quien ayudará a los protagonistas a localizar a los enemigos y es quien llamará de parte de John al FBI para que le ayuden a localizar a su hija.



“Esto es ahora algo personal” afirma Thomas a John cuando se da cuenta de que ha matado a Mai Linh. Este diálogo sirve para anticipar el rapto de la hija.



-798-

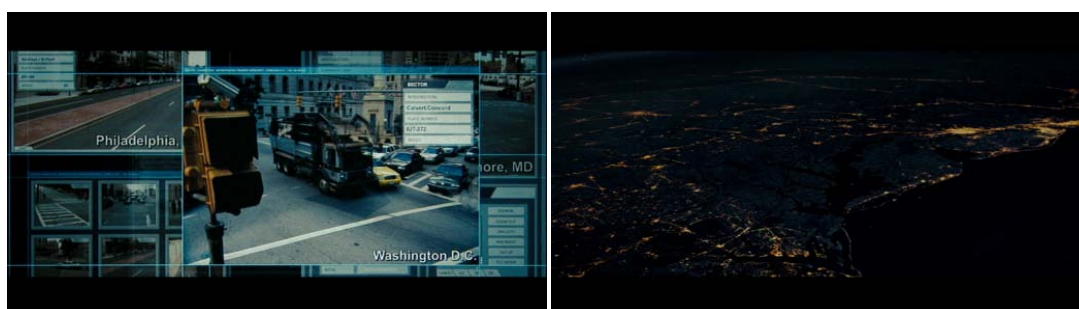
-799-

La imagen en la que se ve a Thomas Gabriel pertenece al momento en que se da cuenta de que John ha matado a Mai Linh. La segunda, refleja el momento en el que se hace pasar por un miembro de seguridad al teléfono y localiza a la hija de John. Se convierte en un asunto personal porque primero matan a su novia y después rapta a Lucy, hija del protagonista.

#### 4.5.4.4 Anticipaciones de acción

En el caso de esta cuarta entrega, las anticipaciones de acción destacan ante todo por ser de los antagonistas y hay que destacar las siguientes:

La primera anticipación es cuando cortan todas las comunicaciones de una ciudad. Cortan los semáforos y se apagan todas las luces. Por culpa de esto, se producen accidentes en la ciudad o grandes atascos. Durante el segundo punto de no retorno, los antagonistas harán lo mismo pero a nivel nacional.



-800-

-801-

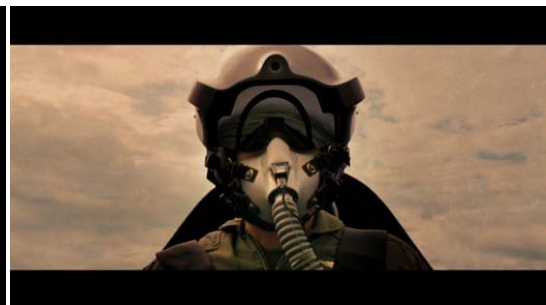
La imagen en la que se ve la ciudad refleja el momento en el que los antagonistas provocan un apagón en una zona de la ciudad. Al apagar todas las luces, los semáforos dejan de funcionar y los coches se colapsan. La imagen más oscura

pertenece al momento en el que los enemigos de John cortan la electricidad de gran parte del país.

La segunda anticipación es cuando se ve que los antagonistas tienen pirateadas las comunicaciones. Se ve al principio, cuando Mai Linh guía a los protagonistas por una zona por la que no deben de ir. Los enemigos de John y Matt usarán el dominio de las comunicaciones para distintas situaciones, como por ejemplo para mandar un avión con el fin de que ataque a McClane.



-802-



-803-

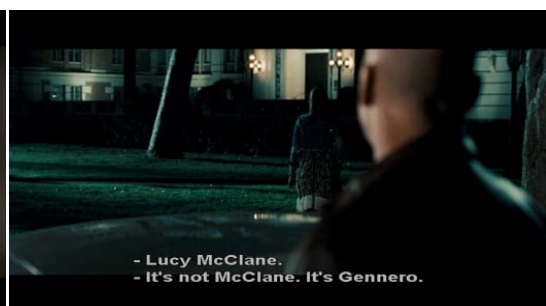
La imagen en la que sale Mai Linh corresponde al momento del primer acto en el que los antagonistas tienen pirateadas las comunicaciones y comienzan a guiar a los protagonistas por la ciudad, la cual está sumida en un profundo caos porque todos los semáforos están apagados. La imagen en la que se ve al piloto muestra el momento del tercer acto, donde Thomas Gabriel aprovecha que tiene las comunicaciones pirateadas para mandar un avión que mate a John.

#### 4.5.4.4.5 Anticipaciones entre sagas

“No es McClane, es Gennaro”, le dice Lucy a McClane. Gennaro es el apellido de la madre. En este caso, lo toma la hija para no ser relacionada con su padre. La madre usaba su apellido de soltera en la primera entrega.



-804-



-805-



La primera imagen muestra el momento de la primera entrega en el que la mujer de John usa su apellido de soltera Primero lo usa para dar a entender que está divorciada, pero también usará ese apellido cuando Hans le pregunta el nombre. En esta cuarta entrega la hija de John usará su apellido para dar a entender a su padre que no quiere que le relacionen con él.

“Yippee-Ki-yay”. Al igual que las otras partes de la saga, lo usa cuando mata al antagonista.



-806-



-807-



-808-



-809-

Una vez más, John hace uso de esta expresión. Las imágenes corresponden al momento en el que lo dice. Desde la segunda entrega siempre coincide con en el clímax final. En la primera entrega lo dice en mitad de la película pero es el antagonista quien se lo dice al policía.

## **4.6 SAGA INDIANA JONES**

### **4.6.1 INDIANA JONES: EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA**

#### **4.6.1.1 INTRODUCCIÓN**

Como se dijo anteriormente, muchas películas comienzan con un prólogo, para poner en situación al espectador sobre lo que va a por venir. En la saga de *Indiana Jones*, se puede observar que las cuatro entregas tienen un prólogo, cada uno completamente distinto, pero al fin y al cabo sirven para poner en situación al espectador. Bajo mi punto de vista, me gustaría decir, que en el cine de aventuras, acción, espías... nunca está de más hacer uso del prólogo para que el espectador coja la película con ganas, para que se dé cuenta de que desde la apertura en negro de la película hasta el fundido a negro final no van a tener respiro alguno. En el caso de esta saga, todas las películas terminan con un epílogo. A modo de aportación personal, decir que los epílogos nunca suelen tener la fuerza de todos los prólogos porque prácticamente la acción ha terminado y ya están cerradas todas las historias, aunque como se verá en varias ocasiones, los epílogos dan a entender que seguirá habiendo aventuras de los personajes.

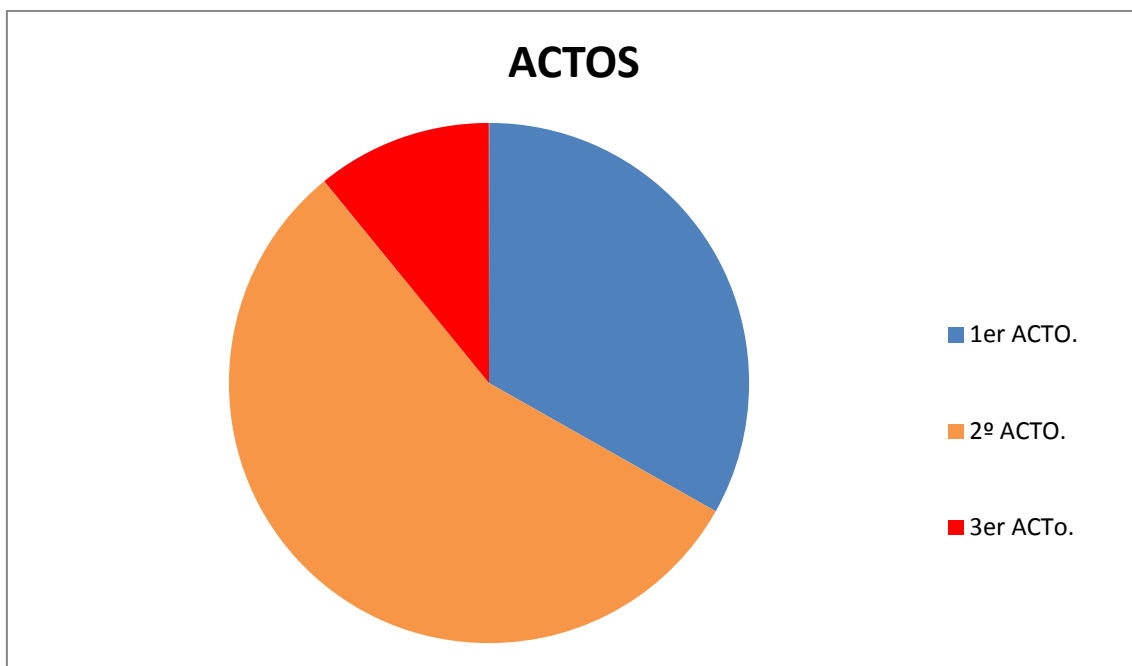
La saga entera de *Indiana Jones* ha sido dirigida por Steven Spielberg y esta primera entrega fue escrita por George Lucas y Philip Kaufman. Se estrenó en el año 1981, fue un gran éxito de taquilla, por lo que no tardaron en comenzar a sacar secuelas de esta primera entrega.

#### **4.6.1.1.1 Sinopsis**

Año 1936: Indiana Jones es un profesor de arqueología, dispuesto a correr peligrosas aventuras con tal de conseguir valiosas reliquias históricas. Después de una infructuosa misión en Sudamérica, el gobierno estadounidense le encarga la búsqueda del Arca de la Alianza, donde se conservan las Tablas de la Ley que Dios entregó a Moisés. Según la leyenda, quien la posea tendrá un poder absoluto, razón por la cual también la buscan los nazis.

#### 4.6.1.2 ACTOS

Tenemos que destacar que en esta ocasión la película consta de tres actos claramente separados por los dos puntos de giro. El primer acto es desde el comienzo de la película hasta el inicio de la búsqueda del Arca de la Alianza (planteamiento). El segundo acto es el modo en que consiguen encontrarla hasta que la roban los alemanes (desarrollo). El tercer y último acto, es desde que lo alemanes roban el Arca de la Alianza hasta el final de la película: cómo la recuperan y cómo los agentes del Gobierno se la quitan para que “sus especialistas” se hagan cargo de ellas.



#### 4.6.1.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO

##### 4.6.1.3.1 Prólogo

Protagonizada por Harrison Ford, comienza con un prólogo donde se puede ver al protagonista (Indiana Jones) en una selva del sur de América, buscando una reliquia de una de las tribus de la zona. Gracias a este prólogo el espectador sabe perfectamente que el protagonista es un arqueólogo aventurero que busca reliquias y, lo más importante, quién es uno de los antagonistas, precisamente quien habla con las tribus de alrededor y avisa de la llegada del aventurero. Al final del prólogo, el protagonista consigue escapar pero sin la reliquia que estaba buscando, porque el antagonista consigue arrebatársela tanto a Indiana Jones, como a la tribu. Además, también se presentan varias anticipaciones de objeto que se analizarán más adelante,

como el látigo y la pistola. Este prólogo también sirve para conocer que el protagonista sabe hacer uso de ambas y que le van a acompañar en todas sus aventuras.

#### **4.6.1.3.2 Epílogo**

El epílogo, en esta ocasión, no da a entender que va a seguir habiendo más aventuras, simplemente sirve para cerrar historias secundarias. En este caso, los que contratan al protagonista para buscar el arca de la alianza, son los que se quedan con ella, y la dejan en una habitación llena de cajas, dando a entender que es donde se guardan los grandes misterios de la humanidad y otras tantas reliquias. En este caso, aunque la motivación es el Arca de la Alianza y el protagonista no consigue lo que quería- tenerla en un museo- hace que el personaje evolucione y se dé cuenta de que le aportará más la chica, por eso se queda con ella.

#### **4.6.1.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.6.1.4.1 Detonante**

El detonante se sitúa muy temprano; en este caso, el hecho de que haya prólogo no tiene como consecuencia que el detonante esté situado más tarde de lo habitual. En muchas ocasiones hace que sea otro tipo de detonante y que comience más tarde. En esta ocasión se ve cómo el protagonista además de ser un aventurero, es profesor en la universidad.

Se trata de un detonante de diálogo; tiene lugar en un aula de la universidad y es claramente la llamada a la aventura del héroe. En esta primera entrega, se trata de encontrar el Arca de la Alianza antes de que los nazis se hagan con su poder y puedan usarla con fines bélicos porque, según el guión de la película, podría aniquilar ejércitos enteros. Este detonante no sólo sirve para dar pie a la aventura y que arranque la trama, sino que también sirve como anticipación para el clímax. Recordemos que Mckee afirma que el detonante muchas veces sirve como anticipación del clímax final. Además, podemos afirmar que el protagonista reacciona al detonante aceptando la aventura. Por lo tanto, es prueba de que se trata de un detonante, porque en el caso de que no reaccionase, simplemente sería un nudo de acción, o estaríamos ante un personaje pasivo.

El detonante tiene lugar entre la hora 00:14:49 y la hora 00:19:40, entre tres escenas distintas. La primera de ellas es cuando Marcus, amigo de Indiana Jones, le dice que el servicio de inteligencia militar le está buscando. La segunda escena en la que tiene lugar es cuando le dicen que tiene que evitar que los alemanes consigan hacerse con el Arca de la Alianza y la tercera, cuando Marcus le dice a Indiana Jones que le han elegido para hacerse con ésta.



-810-

Imagen perteneciente al detonante de la película. En ella se pueden ver a Indiana Jones, Marcus, y los dos agentes del gobierno.

#### **4.6.1.4.2 El primer punto de no retorno**

Se puede afirmar que el primer punto de no retorno es una alianza, otro clásico en los puntos de giro, no sólo en el cine de aventuras, sino en cualquier género: véase por ejemplo *El último boy scout*, la alianza que hay entre el jugador de fútbol americano y el detective privado. En este caso, la alianza es entre la chica (Marion) e Indiana Jones y, más tarde con su amigo (Sallah). Una vez realizadas estos dos pactos, comienza la verdadera búsqueda del Arca de la Alianza. Se puede afirmar que es un punto de no retorno fuerte porque todos los personajes se ven más involucrados en la búsqueda de la reliquia religiosa, hay cambios de escenarios, dan lugar al segundo acto...

El primer punto de no retorno se desarrolla entre la hora 00:32:30 y la hora 00:35:04. El contratiempo que tiene nada más iniciarse el primer punto de no retorno es cuando parece que Marion ha muerto, pero en realidad la han raptado los antagonistas. Además el primer punto de no retorno está reforzado en el minuto cuarenta y siete, cuando se dan cuenta de que Belloq está buscando en el sitio equivocado. Este nudo de acción se desarrolla entre los minutos 00:44:23 y los minutos 00:46:44. Esta parte del primer punto de no retorno también tiene otro contratiempo contra los protagonistas: Indiana Jones está a punto de comerse un dátil envenenado.



-811-

Imagen perteneciente a uno de los nudos de acción del primer punto de no retorno: la alianza entre Marion e Indiana Jones. “¡Soy tu maldita socia!” exclama Marion.

#### **4.6.1.4.3 Punto intermedio**

El punto intermedio se puede decir que es la escena en la que encierran a dos de los protagonistas (Marion e Indiana) en donde estaba el arca de la alianza. Además los alemanes consiguen llevarse el Arca que anteriormente había encontrado el protagonista. Este es el punto intermedio, bajo nuestro punto de vista, porque lo consideramos una traba en el camino muy importante y además, está situado cerca del segundo punto de no retorno. Por otra parte, lo considero el punto dramático porque

el protagonista consigue escapar de donde se ha quedado encerrado y solucionar este pequeño bache en la misma escena.

Este nudo dramático se desarrolla entre la hora 01:06:30 y la hora 01:12:03.



-812-

Imagen perteneciente al punto intermedio. Los alemanes y Belloq encierran a India Jones y Marion en la cámara donde estaba el Arca de la Alianza.

#### **4.6.1.4.4 Segundo punto de no retorno**

Pensamos que, en este caso, el segundo punto de no retorno está marcado por un movimiento fuerte de las fuerzas antagonistas. Los alemanes consiguen raptar a la chica y hacerse con el Arca de la Alianza. Es una acción clara y con mucha potencia dramática.

Este punto de no retorno viene precedido por una serie de nudos dramáticos que son los siguientes:

Indiana Jones y Marion consiguen salir de la cámara secreta donde estaba el Arca de la Alianza y donde los alemanes los encierran. Consiguen escapar gracias a dos anticipaciones de objetos que se verán más adelante. Una vez fuera, persiguen al camión donde los alemanes tienen el Arca de la Alianza, se hacen con ella, y escapan. Esto tiene lugar mediante una serie de escenas con sus respectivas peleas, persecuciones, explosiones... Una vez que tienen el Arca de la Alianza, consiguen

llevársela y cargarla en un barco que les permite transportarla gracias a su aliado Sallah.

Una vez dentro del barco y en el océano, hay un momento de respiro, tanto para protagonistas como para el público, se trata de una escena de amor entre Indiana Jones y Marion, otro punto importante en la trama ya que muestra que la relación entre los dos no es tan fría como al comienzo de la película, otro giro importante en una de las historias secundarias de la película. Tras la escena de amor y la cura de las heridas del héroe, se da paso a otro nudo de acción donde los alemanes consiguen dar con el barco gracias a un submarino. Una vez detenido el barco, se hacen con el Arca de la Alianza y raptan a la chica. Indiana Jones consigue esconderse y más tarde entrar dentro del submarino. Este último giro dramático mencionado, bajo nuestro punto de vista, sin lugar a dudas da lugar al tercer acto y a una mayor involucración del protagonista dentro de la historia. Es, sin duda alguna, el nudo de acción más fuerte de este punto de no retorno dentro de la historia, pero las anteriores acciones mencionadas (cuando consiguen el arca de la alianza, escapan en el barco y la escena de amor), son las que dan pie a este punto de no retorno, por lo que se puede afirmar que el segundo punto de no retorno sí que es una sucesión de nudos de acción.

Me gustaría comentar que mucha gente piensa que la escena en la que el protagonista consigue entrar en el submarino, es un *deus ex machina*. Esto es debido a que justo cuando consigue entrar en el submarino y cerrar la escotilla, el submarino se sumerge. Evidentemente, si mientras está regulando la presión para poder sumergirse, se abre y se cierra la escotilla, las conclusiones podrían ser desastrosas, pero sin duda alguna, gracias al encadenado que hay en la escena que va desde que se cierra la escotilla hasta la sala de máquinas, se da a entender que ha habido una pequeña elipsis de tiempo. Por lo tanto no se puede considerar un *deus ex machina*, porque se sobreentiende que, desde que cierra la escotilla hasta que se sumergen, pasa un tiempo.

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:15:23 y la hora 01:34:02. Este tipo de segundo punto de no retorno, donde hay escenas de persecución y enfrentamientos entre protagonistas y antagonistas en los que cada uno vela por sus intereses se podrán ver a lo largo de la saga.





-813-

Imagen perteneciente a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. Los alemanes localizan el barco donde navegan los protagonistas, raptan a Marion y se llevan el Arca de la alianza.

#### **4.6.1.4.5 Clímax**

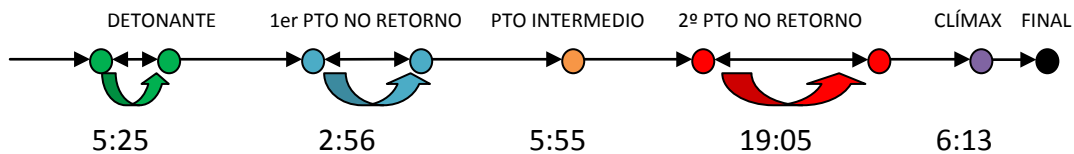
El clímax de la película, evidentemente, es prácticamente al final y es la escena donde se abre el Arca de la Alianza. Los dos protagonistas están atados con una cuerda en un palo para que no puedan moverse. Al abrir el Arca de la Alianza, Indiana Jones dice a Marion que cierre los ojos y que no mire sabiendo que tiene poderes sobrenaturales y, efectivamente así es, gracias a éstos destruyen a todos los enemigos que estaban presentes ante el ritual con el que abren el arca. En este caso no se trata del típico enfrentamiento entre el bueno y el malo, y esto es debido a que los antagonistas realmente buscan el mismo objetivo que el protagonista: el Arca de la Alianza, pero realmente no son los típicos enemigos que tengan un potencial físico, por lo tanto un clímax de esta manera carecería de gracia en el guión. El clímax, como se dijo anteriormente, se anticipa al principio de la película y se analizará más adelante.

El clímax tiene lugar entre la hora 01:40:20 y la hora 01:44:33.



-814-

Imagen correspondiente al clímax de la película, donde se muestran los poderes del Arca.



#### 4.6.1.5 ANTICIPACIONES

A lo largo del guión hay numerosas anticipaciones, pero me gustaría destacar las siguientes:

##### 4.6.1.5.1 Anticipaciones de objeto

La pistola, el látigo, el medallón, el dátil, la estatua del dios egipcio donde se quedan encerrados los dos protagonistas y el arca perdida, son claros ejemplos de anticipaciones de objeto.

La pistola y el látigo: se ve en el prólogo cómo el protagonista sabe manejarlas. En el prólogo se puede apreciar que usa el látigo de dos maneras: uno para quitarle el arma a uno de las personas que le acompañan a buscar la reliquia y luego como cuerda para no caer en un barranco en el interior del templo. Gracias a esta anticipación se puede ver que el látigo no sólo lo usará como arma, sino como una herramienta que le

ayudará a lo largo de las aventuras. Conforme avanza la película lo usará en numerosas ocasiones como para atacar a los enemigos o como cuerda. Respecto al objeto de la pistola, decir que en el prólogo no la usa porque una vez que consigue salir del templo con la reliquia le están esperando fuera los indios con uno de sus adversarios (Belloq), por lo tanto no puede hacer uso de ella y se la tira al suelo dando a entender que se rinde. Es la primera vez que se ve con la pistola en toda la película, de esta manera se hace entender al público que sabe utilizarla pero de una forma muy discreta. Justo después del detonante de la película, se ve que Indiana Jones hace una maleta antes de comenzar su viaje y en su interior mete el látigo y la pistola. Mientras está haciendo la maleta un amigo suyo le advierte de los peligros del camino, a lo que él contesta: “Ya sabes que soy un hombre muy precavido”, mientras enseña la pistola. En este caso, los guionistas refuerzan las dos anticipaciones nombradas: el látigo y la pistola. Ya se sabe que el protagonista sabe usarlas pero nunca está de más recordárselo de forma adecuada al público. A lo largo de la aventura se verá que el protagonista hace uso de ambas herramientas, ya sea para disparar a alguien, abrir la escotilla del avión donde está encerrada Marion... El látigo lo usará no sólo para atizar los a enemigos, sino también como cuerda para balancearse (como se puede ver en el prólogo) y en el momento en que sale de la habitación sellada donde los encierran los antagonistas.



-815-



-816-



-817-



-818-



-819-

-820-

Las imágenes muestran todas las ocasiones que Indiana Jones hace uso del látigo.

La primera imagen refleja la primera vez que se ve el látigo, durante el prólogo. Se trata de un plano detalle que muestra cómo el aventurero lleva siempre este utensilio consigo y sabe usarlo. Lo utiliza para quitarle de la mano una pistola a uno de sus acompañantes que le quiere matar. Las demás imágenes pertenecen a los distintos momentos de la película en los que el protagonista hace uso del látigo.

Como se puede observar en las imágenes, Indiana Jones usa el látigo como cuerda. Por ejemplo, cuando lo engancha en un tronco y se balancea para poder saltar un agujero que hay en el templo donde se encuentra la figura de oro, o en el bar donde trabaja Marion para quitarle de la mano a Toht un hierro que tiene la punta al rojo vivo y con el cual quiere quemar a la chica. Indiana Jones consigue quitarle a Toht el hierro con el látigo, pero la barra quemará una cortina y se producirá un incendio en el bar. Las otras dos ocasiones que usa el látigo como cuerda son para huir de la sala donde han encerrado a los protagonistas. Indiana Jones utilizará lo utilizará para engancharse a una estatua, hacer contrapeso en ella y que ésta al caerse rompa una pared. Gracias al látigo y a la estatua, los dos protagonistas podrán superar el punto intermedio. Por último, durante uno de los nudos dramáticos del segundo punto de no retorno, Indiana Jones consigue enganchar el látigo en la parte delantera de un camión. De esta forma podrá meterse de nuevo en el vehículo, hacer frente al soldado que había dentro y hacerse con los mandos del camión.

El protagonista también hará uso del látigo una vez empezado el segundo acto, para hacer frente a los antagonistas que quieren raptar a Marion. En este caso, lo usa para golpear a sus enemigos. Es el caso de la última imagen mostrada.



-821-

-822-



-823-

La imagen en la que se ve a Indiana Jones a punto de entregar la pistola se desarrolla durante el prólogo. El protagonista tiene que entregar el arma a Belloq porque está rodeado de indígenas que le están amenazando. Aunque en el prólogo no la utilizará, el público sabe de la existencia de esta anticipación. Las otras dos imágenes pertenecen el momento en que el aventurero usa el arma. La segunda imagen muestra a Indiana Jones usando la pistola en el bar de Marion mientras éste está ardiendo. La última imagen muestra el momento en que usa la pistola contra los antagonistas que han raptado a Marion.

El medallón que le pide Indiana Jones y anteriormente los alemanes a Marion: comienza realmente con una anticipación de diálogo. Se habla de él en la misma escena en la que se refuerzan las dos anticipaciones anteriormente nombradas: el látigo y la pistola. En este caso el diálogo también sirve para dar a entender que la chica e Indiana Jones tuvieron un romance anteriormente. Una vez que consigue el medallón y, más tarde encuentra el arca de la alianza, lo usa para iluminar la sala donde está enterrada el arca; los antagonistas también usarán el medallón.





-824-



-825-



-826-



-827-

Todas las imágenes mostradas están relacionadas con el medallón. La imagen en la que se ven los diálogos es el momento en el que Indiana Jones explica cómo es el medallón a los dos agentes del gobierno que le han realizado la llamada a la aventura. La anticipación se implanta con un diálogo.

La imagen en la que se ve a Marion muestra el momento en que el personaje acepta dinero a cambio del medallón. Indiana Jones sabe que es la única manera que tiene para hacer cambiar de opinión a Marion y darle el objeto al protagonista.

El Plano detalle hace referencia a la escena donde un amigo de Sallah consigue leerle los signos. De esta manera, los protagonistas averiguan dónde está situada la cámara en la cual se puede usar el medallón y saber dónde está enterrada el Arca de la Alianza.

La última imagen nos muestra a Indiana Jones haciendo uso del medallón en el interior de la cámara. Gracias a esta anticipación, sabrá las coordenadas del arca de la alianza.

El dátil envenenado que está a punto de comerse Indiana: Cuando llegan al país donde está Sallah, se ve cómo Marion e Indiana están dando un paseo y éste le ofrece un dátil. La chica no sabe lo que es, pero Indiana se lo dice: "un dátil, se come, está

rico”. En la escena en la que el amigo de Sallah les va a descifrar el medallón, se puede ver cómo uno de los enemigos de Indiana Jones envenena los dátiles. Al finalizar la escena, el protagonista va a comerse uno de los dátiles que hay en una habitación y justo en ese momento, Sallah lo agarra con la mano para evitarlo, después de darse cuenta de que está envenenado porque ve a un mono (anticipación que se analizará más adelante) muerto al lado de un plato lleno de dichos frutos.



-828-

-829-

La imagen que es un plano detalle, muestra el momento en el que uno de los antagonistas envenena los dátiles. Indiana Jones coge uno de los dátiles, lo lanza al aire y antes de que entre en su boca, Sallah lo agarra y evita que se lo coma. Sallah se da cuenta de que está envenenado porque ve que el mono está muerto.

La estatua del dios egipcio: En este caso, el implante de la estatua es en la misma escena y el cumplimiento prácticamente acto seguido. Cuando está Indiana Jones en la cámara en cuyo interior se encuentra el Arca de la Alianza y, como se ha dicho anteriormente, más adelante se quedan encerrados los dos protagonistas, se puede ver que hay una estatua de un dios egipcio. A simple vista parece que sólo es un adorno del escenario pero los guionistas van a valorarlo especialmente y harán uso de ella para darle no una oportunidad no sólo a Indiana Jones, sino también otra a Marion. La chica es lanzada desde una gran altura al suelo, pero para no morir con el golpe, consigue engancharse y así caer desde una altura más corta. Una vez que los alemanes cierran la cámara y se llevan el Arca de la Alianza, Indiana Jones consigue volcar esa estatua usando el látigo como cuerda con su peso consigue volcarla y así romper una de las paredes. De esta manera, consigue escapar de la cámara sellada. En este caso, se juntan dos anticipaciones: el látigo y la estatua. Esto muestra que las anticipaciones se pueden vincular siempre y cuando resulte creíble para el espectador.



-830-



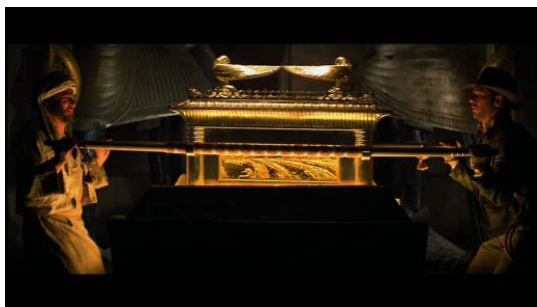
-831-

Cuando abren la cámara donde está el arca de la alianza, se puede ver una estatua de un dios egipcio; la primera vez que se ve, Sallah se asusta, es decir, los guionistas la usan como un momento cómico. Lo que en un principio usan como un elemento cómico, pasará a ser fundamental para que Marion no se golpee tan fuertemente contra el suelo, tras ser empujada por los alemanes al interior de la cámara. Marion se agarrará a la estatua y luego Indiana Jones logrará cogerla en el aire.

El Arca de la Alianza, es otro de los múltiples ejemplos de anticipaciones de objetos dentro de este guión. Me gustaría destacar que esta anticipación ya proviene desde el título de la película *En busca del arca perdida*. El espectador ya está anticipado a lo que va a ver y parte del tema de la película, lo que ignora es si el protagonista va a conseguirlo y cómo sucederá. Pero los guionistas no se conforman sólo con el título, sino que también previenen al protagonista y público de sus poderes. Al final de la película, en el clímax, se puede ver el poder que tiene el arca. En este caso también se vinculan dos anticipaciones, de diálogo y de objeto. En la llamada de a la aventura de la película hablan sobre los poderes que tiene: "Puede destruir ejércitos enteros".



-832-



-833-



La imagen de la izquierda, refleja el momento en el que Marcus informa sobre los poderes del Arca de la Alianza. La imagen de la derecha, pertenece al momento en el que aparece el Arca por primera vez.

#### 4.6.1.5.2 Anticipaciones de personaje

Las anticipaciones de personajes suelen usarse con el carácter del propio, aunque en muchas ocasiones también pueden ser una faceta que tengan, o el simple hecho de tener una presencia en algún momento de la película, para que sirvan más adelante para ayudar al protagonista o para que no vuelva a hacer falta su presentación. Indiana Jones, Belloq, Marion, Toht, las serpientes y el mono, son claros ejemplos de anticipaciones de personajes.

Indiana Jones, el propio personaje, se ve en el prólogo que es un aventurero; tarde o temprano el espectador no se extrañará de que se vea involucrado en una aventura. Y así sucede unas pocas escenas más adelante del prólogo.

Belloq, como se dijo anteriormente, aparece en el prólogo y es el que avisa a los indios de la presencia de Indiana Jones en el templo; es el que también le quita la reliquia. Más tarde, cuando aparece como uno de los ayudantes de los alemanes, al público no le extraña, porque es uno de los adversarios del protagonista.



-834-

-835-

La primera Imagen, perteneciente al prólogo de la película, muestra momento en el que el protagonista sale del templo y justo le esperan Belloq y los indígenas a la salida. En el prólogo se muestra a uno de los antagonistas que será uno de los enemigos de Indiana Jones en esta aventura. La imagen de la derecha representa, la escena donde se confirma que Belloq tiene el mismo objetivo que el protagonista: encontrar el Arca de la Alianza. En este caso, se alía con los alemanes para conseguir la reliquia religiosa.

Justo antes de que llegue Indiana Jones y más tarde las tropas alemanas, se ve que Marion es camarera en un bar; pero una característica importante que le dan los guionistas es que tiene una cierta tolerancia al alcohol. En el mismo bar, se ve cómo Marion gana un concurso de chupitos a un hombre más robusto y grande que ella. Cuando Marion es capturada por los alemanes, emborracha a Belloq, y es la oportunidad que le dan los guionistas para escapar, pero cuando parece que lo va a conseguir, aparecen unas tropas alemanas y se lo impiden; es un claro ejemplo de contratiempo.



-836-

-837-



-838-

Las tres imágenes pertenecen al protagonista femenino, Marion. La primera es antes de que Indiana Jones llegue al bar donde trabaja ella. Se puede ver cómo gana dinero negro participando en concursos de chupitos con los clientes del bar. Marion gana el concurso y el guionista da a entender que el personaje tiene cierta tolerancia al alcohol.

La imagen en la que está Marion a la altura de la mesa, pertenece al momento en el que ha sido capturada por los alemanes. Intenta huir emborrachando a Belloq - gracias a que tiene la costumbre de beber alcohol consigue embriagarlo-, pero cuando está a punto de lograrlo, aparece Toht. La última imagen muestra el momento en que el oficial alemán llega a la tienda de campaña. La anticipación se convierte en una pista

falsa porque la característica del personaje femenino no le sirve para salir bien parada de esta situación.

Indiana Jones y su fobia a las serpientes. Al final del prólogo se ve cómo puede escapar de los indios gracias a que un amigo le espera con una avioneta. Dentro del asiento de Indiana Jones hay una serpiente. Es cuando se ve la fobia a estos reptiles. “Odio las serpientes, me oyes, ¡¡odio a las serpientes!!”; y le contesta el piloto: “Vente, no seas cobardita”. En el punto intermedio, cuando es encerrado en la cámara donde está el Arca de la Alianza y la habitación está llena de serpientes. De esta manera se consigue dar mayor dramatismo a la escena, porque ya sabe el espectador que el protagonista odia a este tipo reptiles.



-839-

-840-

La imagen en la que se ve el protagonista en un avión pertenece justo al final del prólogo. Se verá uno de los mayores miedos de Indiana Jones: las serpientes. Esta fobia dará mucho juego a lo largo de las sagas. La imagen en la que se muestra al protagonista con una antorcha pertenece al momento en que Indiana Jones y Marion son encerrados en la cámara donde se encontraba el Arca del Alianza. Para dar mayor dramatismo a la escena, los guionistas deciden cumplir una anticipación: llenar la cámara de serpientes para complicarle la existencia al protagonista.

El mono: Como se comentó en el apartado de los personajes, los animales son personajes dentro de las películas. En este caso, en un principio los malos lo usan como espía para buscar a los protagonistas. Pero el guionista se aprovecha de esta anticipación para darle una oportunidad a su protagonista y así sobrevivir a los dátiles envenenados. Es el mono quien los come primero y Sallah es el que lo ve muerto y puede evitar que Indiana Jones muera envenenado.



-841-



-842-



-843-

Todas las imágenes muestran al mono. La primera es cuando los hijos de Sallah juegan con el animal que ha aparecido en su casa. La mujer de Sallah se da cuenta por el jaleo que hacen sus hijos jugando con él.

En un principio es un animal cariñoso y con el que los protagonistas tienen una buena relación, pero en realidad, es un aliado de los enemigos y les hará ver en qué zona de la ciudad están los protagonistas. La segunda imagen corresponde al momento en el que el mono coge uno de los dátiles envenenados. Los antagonistas no se dan cuenta de la posibilidad de que el mono pueda coger uno de los frutos envenenados. El mono coge uno, se lo come y muere. Sallah se da cuenta de que los dátiles están envenenados porque ve al mono muerto, la última imagen es cuando el personaje se da cuenta que el mono está muerto.

Toht es una agente de las SS que quiere hacerse también con el Arca de la Alianza por lo que será uno de los aliados de los antagonistas junto con Belloq. En este caso va a ver a Marion en el bar donde trabaja para pedirle el medallón, en mitad de una trifulca con Indiana Jones el establecimiento comienza a arder, Toht ve el medallón e intenta, cogerlo pero como está cerca del fuego y prácticamente al rojo vivo, se quema y no lo consigue. Al intentar coger el medallón se le queda la marca de éste y es lo que permite a los alemanes adelantarse a la búsqueda del arca de la

alianza. Gracias a la quemadura los alemanes tienen una copia del medallón. Marion logra hacerse con el medallón agarrándolo con un trapo húmedo.



-844-

-845-

Durante la trifulca en el bar el medallón se cae al suelo y empieza a calentarse porque el establecimiento está ardiendo. La imagen en la que se ve al antagonista gritando muestra el momento en el que intenta coger el medallón, pero no lo consigue y se le abrasa la mano.

Pese a que Toht no ha podido hacerse con el medallón, se le ha quedado una marca en la mano. A partir de esta marca los alemanes pueden hacer una copia del medallón. Sin embargo no sabrán dónde se encuentra la cámara en la que debe hacerse uso del medallón porque no se le quedó grabado correctamente. Lo que parece un nudo de acción favorable para los protagonistas se transforma en un contratiempo porque los alemanes tienen una copia del medallón y empezarán la búsqueda antes que ellos. La imagen en la que se ve a Toht enseñando la mano muestra el momento en que se da a entender al público que éste tiene la marca del medallón.

Sallah, en este caso es el aliado fiel de Indiana Jones, el que nunca le fallará; no sólo hace posible el primer punto de no retorno, sino que también consigue ayudarlo en la búsqueda del arca y, antes de la llegada de los alemanes a la cámara le lanza un conjunto de banderas que le sirven de cuerda; anteriormente, los alemanes vieron a Sallah sujetando una cuerda que hacía posible que la bajada y subida a la cámara. Más tarde, cuando se van del país con el Arca de la Alianza, será quien les consigue el barco para poder huir.



-846-



-847-

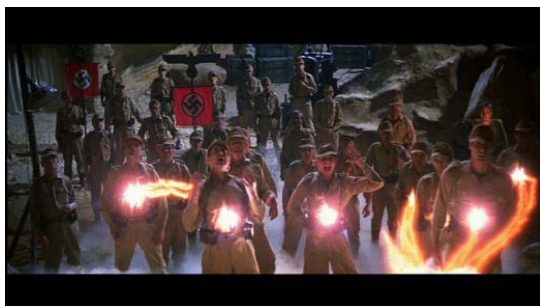
La primera imagen es justo en el momento en el que Indiana Jones está usando el medallón y unos alemanes ven a Sallah fuera de la cámara. Le hacen quitar la cuerda e irse de la zona. La imagen en la que se ve la bandera con la esvástica es cuando Sallah hace una cuerda nueva con banderas y sábanas para que Indy las use como cuerda y pueda salir de la cámara.

#### 4.6.1.5.3 Anticipaciones de diálogo

Muchas anticipaciones de diálogo ya se han nombrado anteriormente. “Soy un hombre precavido”, “Odio a las serpientes”, “Los poderes del arca podrían aniquilar a ejércitos enteros”... Son algunos de los ejemplos de este tipo de anticipaciones. Como se ha visto anteriormente, el odio de Indiana Jones por las serpientes se ve reflejado en el prólogo (implante), y un cumplimiento cuando lo encierran en la cámara que está llena de serpientes. “Soy un hombre precavido”, dando a entender que sabe cuidar de sí mismo. De nuevo una anticipación reforzada porque, como se vio en el prólogo, es un aventurero y, aunque no salga victorioso, siempre consigue escapar. “Los poderes del arca podrían aniquilar ejércitos enteros”. Así es cómo se anticipa el clímax en el detonante de la historia, y es cómo se soluciona la historia principal. Los alemanes abren el arca y ésta tiene poderes sobrenaturales que los aniquilan.



-848-



-849-



La imagen en la que se ve el aula muestra el momento en que se informa de los poderes que puede tener el Arca de la Alianza. La imagen en la que se ven los rayos y los soldados alemanes muriendo pertenece al clímax de la película. Los alemanes abren el Arca de la Alianza y de ella saldrán rayos que los aniquilarán. La anticipación implantada con el diálogo y con una imagen se cumple al final de la película.



-850-

-851-

La imagen con diálogos corresponde al momento en el que se vuelve a implantar la anticipación de la pistola. Indiana Jones dice el diálogo mientras desenvuelve la pistola y la arroja hacia la maleta. La anticipación se refuerza para dar a entender que, tanto el látigo como la pistola, le acompañarán en todas las aventuras y no solo en la del prólogo.

#### **4.6.2 INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO**

##### **4.6.2.1 INTRODUCCIÓN**

Este es el título de la primera secuela de la película *En busca del arca perdida*, aunque si se tienen en cuenta las historias cronológicamente hablando, se puede considerar una precuela, ya que esta aventura tiene lugar en el año 1935. La película, al igual que la primera parte, fue un gran éxito de taquilla. Se estrenó en 1984, tres años más tarde que *En busca del arca perdida*. Fue dirigida por Steven Spielberg, pero en esta ocasión fue escrita por Gloria Katz y William Huyck, basándose en una historia escrita por George Lucas. Sin duda alguna, es la película más oscura de toda la saga, el propio George Lucas dice que es debido a que estaba pasando por un mal momento personal debido a su primer divorcio. Spielberg trató de evitarlo pero, la amistad que les unía y les sigue uniendo, hizo que le respetara el camino que estaba tomando. Aunque sea la más oscura de la saga, no quita que sea una película de aventuras que

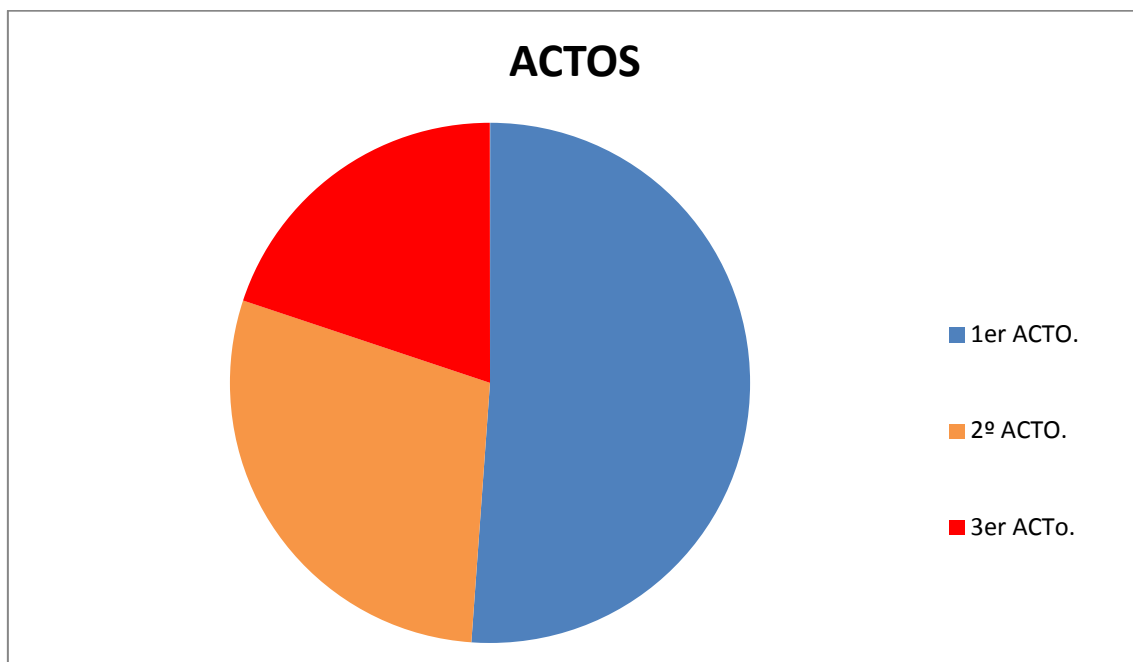
cumple perfectamente, porque además gana mucho con los personajes secundarios: los dos acompañantes de Indiana Jones: Tapón, el amigo pequeño del protagonista y Willie, la chica que acompaña a Indiana Jones.

#### **4.6.2.1.1 Sinopsis**

1935, Shanghái. El intrépido arqueólogo Indiana Jones, tras meterse en jaleos en un local nocturno, consigue escapar junto a una bella cantante y su joven acompañante. Tras un accidentado vuelo, los tres acaban en la India, donde intentarán ayudar a los habitantes de un pequeño poblado, cuyos niños han sido raptados.

#### **4.6.2.2 LOS ACTOS**

El guión se puede dividir en tres actos: el primero, desde el inicio del prólogo hasta que Indiana Jones descubre el pasadizo, es el planteamiento de la historia; el segundo acto como desarrollo, desde que entra en el pasadizo hasta que decide liberar a todos los chicos. El tercer acto y desenlace, desde que decide salvar a los niños hasta que tiene fin el epílogo.





#### 4.6.2.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO

##### 4.6.2.3.1 El prólogo

El prólogo de *Indiana Jones y el templo maldito*, una vez más, demuestra que el protagonista está involucrado con cierta frecuencia en la búsqueda de reliquias arqueológicas. Se da a entender que dichas aventuras tienen lugar a nivel mundial, ya que en este caso se desarrolla en Shanghái. En esta introducción, Indiana Jones está negociando en un *pub* con unos mafiosos asiáticos que buscan las cenizas de un emperador Chino, que posee el protagonista. Tras distintas negociaciones y traiciones, muertes y presentación de personajes, el protagonista se ve involucrado en un tiroteo y consigue huir del *pub* con la chica de uno de los mafiosos que está con el líder de la banda. Las personas con las que estaba haciendo el trato le persiguen, pero Indiana Jones consigue huir gracias a su amigo Tapón que le recoge en el coche a la salida del *pub*. Consiguen llegar a un avión de mercancías que, a primera vista, parece de confianza, pero está conducido por miembros de la banda. Los pilotos saltan en paracaídas mientras los tres protagonistas están durmiendo. Se dan cuenta de la situación y consiguen salvarse gracias a una lancha.

El prólogo, además de ubicar en el espacio y tiempo al espectador, también sirve para presentar a dos de los personajes que acompañarán a Indiana Jones en esta aventura: Willie, la chica, y Tapón, el niño oriental. Sin duda alguna, el niño es un personaje dirigido al público infantil, dará un toque de humor a la película y salvará a Indiana Jones en algún momento de la película. El personaje de Willie también salvará al protagonista pero, al mismo tiempo les meterá en diferentes momentos de la aventura.

En este caso, el clímax final del prólogo, dará pie prácticamente al detonante de la película.

Me gustaría decir que es el prólogo con más fuerza de toda la saga de *Indiana Jones*, ante todo en el momento inicial en el que se intentan intercambiar las cenizas del emperador por un diamante que le interesa a Indiana Jones. Es un momento cargado de suspense en el que hay traiciones, timos, asesinatos, disparos, muertes de seres queridos.

#### **4.6.2.3.2 El epílogo**

Una vez más el epílogo es mucho más flojo que el prólogo; de nuevo sirve para cerrar historias y flecos sueltos de las historias que se cuentan en el guión. En este caso, se confirma la evolución del personaje y se ve cómo Indiana Jones acaba emparejado con la chica; además se le da un toque de humor final, ya que cuando se dan el beso, Tapón hace que un elefante les empape de agua con su trompa.

#### **4.6.2.4 LOS GIROS DRAMÁTICOS**

##### **4.6.2.4.1 El detonante**

El detonante de la película tiene lugar entre los minutos 21:51 y 27:29. Al igual que en otras películas -se puede ver en varias escenas- se trata de una llamada a la aventura: Indiana Jones llega a una aldea donde les han robado una piedra sagrada que proporciona vida y buen cultivo, además de raptarles a todos los niños y usarlos como esclavos. La piedra, además, al universo con otra, tiene poderes, que es lo que buscan los antagonistas de esta entrega.

La otra parte del detonante es cuando Indiana Jones se da cuenta de que tiene que aceptar la misión porque es precisamente en ese momento llega un niño encadenado a la aldea y le entrega un manuscrito. Así se enteran de que todos los niños raptados están en el castillo donde se encuentran los antagonistas.

Evidentemente, es un detonante de diálogo, y se vuelve a cumplir en el momento en que el protagonista rechaza la aventura, ya que quiere volver a Estados Unidos para empezar su vida cotidiana en la universidad, pero acepta la aventura porque se da cuenta de que los niños lo están pasando mal y los miembros del pueblo también.



-852-

La imagen perteneciente al detonante de la película; una vez más, es una llamada a la aventura.

#### **4.6.2.4.2 El primer punto de no retorno**

En esta ocasión, el primer punto de no retorno se produce cuando Indiana Jones, tras evitar que lo asesinen en el palacio, descubre los pasadizos secretos que tienen en su interior los miembros de la secta. Nada más descubrir el pasadizo, ve una pintura igual a que la que el niño le dio en el pergamino que pone “Sigue los pasos de Shiva”. Esto es lo que impulsa a Indiana Jones a seguir investigando. El primer punto de no retorno está reforzado anteriormente con la llegada al palacio de los protagonistas y el comienzo del romance entre Indiana Jones y Willie.

Como es de esperar, el protagonista se involucra más en la historia al descubrir los pasadizos lo que da lugar a distintas trampas, como cuando Tapón e Indiana Jones están a punto de morir en una pasadizo llena de insectos o en otro pasadizo trampa, ya que el chico activa sin querer un mecanismo por el cual las paredes que están llenas de pinchos metálicos, se mueven y se acercan cada vez más a los protagonistas. Salen de esta situación gracias a que Willie va a ayudarlos. Tras desactivar la trampa, Willie vuelve a activarla sin querer pero consiguen salir de la habitación antes de ser aplastados por las paredes.

El punto de no retorno tiene lugar entre la hora 00:37:17 y la hora 00:51:20. El contratiempo que tiene lugar una vez terminado el primer punto de no retorno, es cuando Indiana Jones y Tapón están a punto de morir en la habitación donde las paredes intentan aplastarlos y donde hay pinchos en el techo. Consiguen superar este obstáculo gracias a que Willie cierra la trampa.



-853-

Imagen que pertenece a un nudo de acción del primer punto de no retorno: Indiana Jones encuentra un pasadizo que le llevará hasta las mazmorras del castillo.

#### **4.6.2.4.3 El punto intermedio**

Una vez que los protagonistas han superado los obstáculos de todos los pasadizos, llegan a la zona donde la secta hace sacrificios humanos: debido a la magia negra pueden sacar los corazones de la gente y aun así quemarlos vivos. Indiana Jones ve las piedras sagradas en una especie de altar en forma de calavera. Además de descubrir la secta, se dan cuenta de todos los que están involucrados: entre ellos *Maharajá* y su mano derecha.

Una vez terminado el rito de la secta, todos los miembros se van. Indiana Jones aprovecha para coger las piedras sagradas. Una vez que las coge y las mete en su bolsa, oye los gritos de los niños esclavizados. Se acerca a la zona y, justo cuando se va a dar la vuelta, es descubierto por los miembros de la secta. Los tres protagonistas son encarcelados, y les quitan las piedras. En esta ocasión, el punto intermedio da lugar al

segundo punto de no retorno. El punto intermedio dramático tiene lugar desde la hora 01:06:02 hasta la hora 01:08:21.



-854-

Los tres protagonistas han sido capturados.

#### **4.6.2.4.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción. El primero de ellos es cuando obligan a beber a Indiana Jones de la sangre que hace que se vuelva uno de los miembros de la secta. Además, este nudo de acción está reforzado porque emplean la fuerza la conseguir que el protagonista beba de la sangre y no sólo golpean a Indiana Jones, sino que también a su amigo Tapón. De esta manera, los guionistas logran dar mayor dramatismo a la escena y al punto de no retorno.

Tras esta escena, esclavizan a Tapón, e intentan sacrificar a Willie. Indiana Jones está bajo los efectos de la maldición de la secta y forma parte del rito del sacrificio. Tapón consigue escaparse y con una antorcha quema a Indiana Jones, lo que hace que pierda los efectos de la maldición.

Indiana Jones vuelve en sí. Ayudado por Tapón comienza una pelea con los miembros de la secta y consiguen parar el sacrificio y salvar a Willie, que iba a morir quemada, al igual que la persona sacrificada anteriormente por la secta.

El líder de la secta consigue huir e Indiana Jones vuelve a tener en sus manos las piedras sagradas. Pero antes de irse con ellas, decide rescatar a todos los niños esclavizados. Precisamente este es el nudo dramático que da lugar al tercer acto.

Evidentemente, los tres nudos argumentales más importantes de este segundo punto de no retorno son: cuando Indiana Jones se hace malo, cuando consiguen hacer que se recupere y cuando decide salvar a todos los niños de una vez por todas. El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:10:47 y la hora 01:20:20.



-855-

Willie llora desesperada porque Indiana Jones ignora sus súplicas.

#### **4.6.2.4.5 El clímax**

En esta segunda entrega de Indiana Jones sí hay un clímax, tal y como se entiende el enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. El clímax tiene lugar en la escena del puente, entre Indiana Jones y el líder de la secta. El puente ha sido cortado por Indiana Jones y en cualquier momento en el que uno se tropiece, puede caer al río que está lleno de cocodrilos. La pelea comienza con un movimiento de las fuerzas antagonistas. El líder de la secta intenta arrancar el corazón al protagonista. Indiana Jones lo evita, las piedras empiezan a encenderse y comienza a arder la bolsa donde las lleva. Empiezan a caerse todas, el líder de la secta agarra la última, pero se quema con ella, se cae de la mano e Indiana Jones aprovecha para cogerla. El líder intenta atraparla pero se cae del puente.

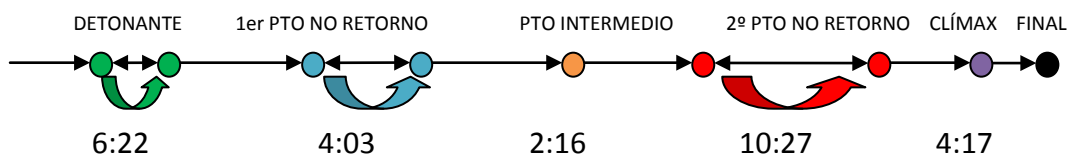
En caso, de *Indiana Jones y el templo maldito* sí que hay un enfrentamiento digno entre el protagonista y uno de los antagonistas. Esto es debido a que, en este caso el objeto que busca el protagonista no tiene un poder tan simbólico y fuerte como el Cáliz o el Arca de la Alianza.

El clímax tiene lugar desde la hora 01:41:06, cuando Indiana Jones está encerrado en el puente y decide cortar la cuerda para que se rompa y tenga alguna posibilidad de sobrevivir, hasta que el líder de la secta cae al vacío por barranco abajo, que es en la hora 01:45:13 de película.



-856-

Momento del clímax que muestra el enfrentamiento entre el líder de la secta e Indiana Jones.





#### 4.6.2.5 ANTICIPACIONES

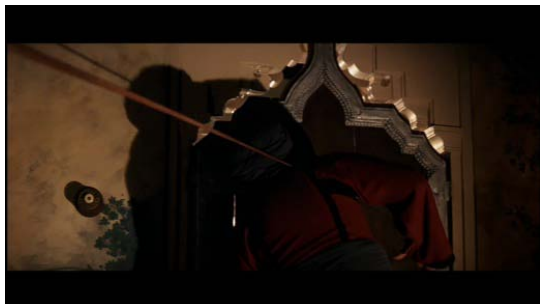
En esta segunda parte de la saga Indiana Jones el gui3n no se caracteriza por estar repleto de anticipaciones, lo que no significa que no las tenga. Entre las anticipaciones que hay que destacar dentro del gui3n son las siguientes:

##### 4.6.2.5.1 Anticipaciones de objeto

El látigo: una vez más, en esta saga, el látigo forma parte de la vestimenta de Indiana Jones y la usará en distintas ocasiones. En el caso de esta segunda parte también se ve cómo lo tiene casi al final al final del prólogo, cuando está en el avión. En este no la usa durante el prólogo pero se muestra al público de una forma cómica, ya que cuando le ve con él Willie, le dice: “¿Qué te crees, un domador de leones? En esta entrega, Indiana Jones volverá a usar el látigo como cuerda para moverse de un sitio a otro cuando va a coger las piedras sagradas. Más adelante, lo usarán los antagonistas contra Indiana Jones, cuando intentan hacerle beber la sangre que le convertirá en miembro de la secta.



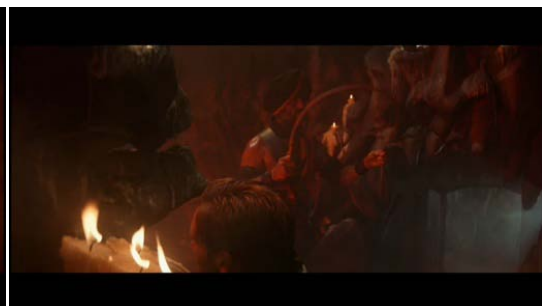
-857-



-858-



-859-



-860-





-861-



-862-

La primera vez que se ve el látigo en esta segunda parte de la saga es prácticamente cuando termina el prólogo. Indiana Jones lo coloca en un parte del avión. En este caso los guionistas optan por darle un toque humorístico, como se puede observar en el diálogo de la imagen.

Indiana Jones usará en distintas ocasiones el látigo y son las siguientes:

En primer lugar, lo usa para hacer frente a uno de los enemigos que intenta matarlo en el palacio. Lo enrolla en el cuello de éste. En medio de un forcejeo, el látigo se le escapará y se enganchará con un ventilador. El enemigo de Indiana Jones muere ahorcado.

La segunda vez lo usará, al igual que en la primera entrega de la saga *Indiana Jones*, como cuerda. En este caso, para conseguir llegar a la zona donde están las piedras sagradas. La imagen muestra cómo engancha el látigo en una estatua para luego balancearse con el látigo.

En *Indiana Jones y el templo maldito*, los guionistas consiguen darle una vuelta de tuerca a la anticipación porque también lo utilizan los antagonistas. Uno de los miembros de la secta azotará a Indiana Jones para hacerle beber de la sangre Kali.

Antes del clímax final de la película Indiana Jones usará el látigo para quitarle una espada a uno de los miembros de la secta. La usará también cortar el puente.

La última vez que el protagonista hace uso del látigo es en el epílogo. Lo usará para enrollarlo en la cintura de Willie y así acercarla para darle un beso y cerrar la subtrama amorosa.

La pistola de Indiana Jones: Es un clásico de las anticipaciones en esta saga y los objetos que lleva el protagonista. En este caso, puede considerarse una pista falsa

porque cuando Indiana Jones va a hacer uso de ella pero no la tiene en la bolsa donde la guarda, también sirve como obstáculo en la historia del protagonista.



-863-



-864-

La imagen en la que se ve a Indiana Jones con Tapón y Willie, se puede observar entre la vestimenta lleva una funda con una pistola. La imagen corresponde al momento en el que los tres protagonistas llegan al poblado indio.

No hace uso de la pistola hasta que empieza el tercer acto; cuando va a sacarla de su funda se da cuenta de que no está, por lo que no puede atacar a los antagonistas con ella. La anticipación se transforma así en una pista falsa.

Los elefantes, que en un principio sirven como transporte. Tapón lo usa al final del epílogo para poder tirarles un chorro de agua a Indiana Jones y a Willie cuando empiezan a besarse.



-865-



-866-

Los miembros del pueblo que piden ayuda a Indiana Jones les dejan unos elefantes para que puedan ir al Bangkok, pero antes deben pasar por el castillo e investigar el motivo del robo, como se puede ver en la primera imagen.

La imagen en la que se ve a Indiana Jones y Willamie empapados en agua corresponde al epílogo de la película. Tapón usará al elefante para mojar con su trompa a Indiana Jones y Willamie justo en el momento en que se van a besar.

Las piedras sagradas: objeto de la búsqueda del protagonista. En numerosas ocasiones se habla de los poderes que tienen y además se puede ver cómo cuando están juntas se iluminan. En un principio, Indiana Jones no hace caso a ese tipo de poderes pensando que se trata solo de leyendas. La iluminación, da lugar a dos cosas importantes en el clímax: la primera es que empiezan a arder, se quema la bolsa de Indiana Jones y caen al vacío. La siguiente es que el líder de la secta intenta cogerlas y como están tan calientes le queman e Indiana Jones consigue hacerse con la piedra. Al final de la película, gracias a los poderes de las piedras, el pueblo vuelve a estar lleno de vida.



-867-



-868-



-869-

La imagen en la que se ven las tres piedras juntas pertenece al momento en que los protagonistas observan el sacrificio de una de las víctimas de la secta. Se puede ver cuando las piedras están cerca unas de otras, tienen cierta iluminación. La imagen en la que ve al protagonista y al antagonista durante el clímax final de la película muestra cómo en el forcejeo entre Indiana Jones y el líder de la secta, la bolsa del protagonista empieza a arder debido a las características de las piedras.

El plano detalle de la piedra muestra el momento en el que dos de las tres piedras se caen de la bolsa de Indiana Jones; la tercera no se cae porque el líder de la secta la agarra con la mano. La piedra empieza a quemarle e Indiana Jones aprovecha

para empujarlo y tirarlo al vacío. Gracias a las características de las piedras, Indiana Jones puede vencer al antagonista.

El pergamino: En el primer acto se ve cómo un niño que se ha escapado del palacio le da a Indiana Jones una especie de pergamino donde se puede ver un dibujo de una diosa dándole a otra persona las piedras sagradas. Este pergamino sirve para varios fines, entre ellos, cuando Indiana Jones descubre el pasadizo y ve el mismo grabado y también para anticipar la aparición de varias piedras.



-870-



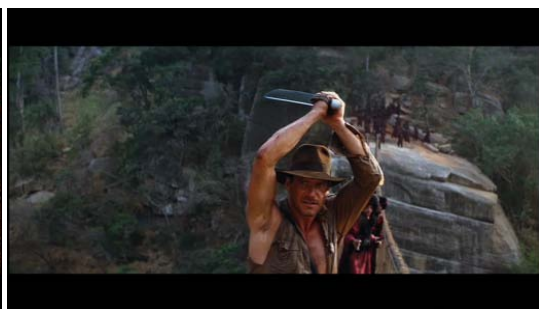
-871-

Antes de aceptar la llamada a la aventura Indiana Jones recibe un pergamino de uno de los niños que ha conseguido escaparse del castillo. El dibujo del pergamino coincide con el de la pared del pasadizo el protagonista descubre en el cuarto de Willie en el castillo.

La espada: Cuando Indiana Jones y sus aliados consiguen escapar del templo se puede ver que en una de las peleas contra los miembros de la secta, el protagonista le coge una espada a uno de los enemigos. En un principio, la usa como defensa personal porque los antagonistas hacen uso de ellas para hacer frente al protagonista. Más adelante, cuando Indiana Jones se ve rodeado en el puente, decide cortar las cuerdas que lo sujetan para que se caigan los enemigos.



-872-



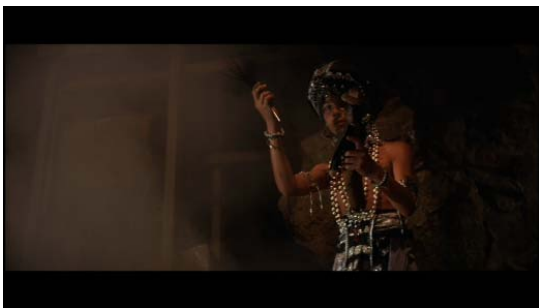
-873-

La primera imagen es el momento en el que el protagonista coge una espada para hacer frente a los antagonistas. El protagonista usará la espada que le ha quitado a uno de los miembros de la secta para cortar las cuerdas del puente, donde está rodeado por los antagonistas.

El muñeco vudú: En el momento en que intentan que Indiana Jones beba de la sangre para hacerlo miembro de la secta, se puede ver cómo el *Maharajá* tiene un muñeco vudú del protagonista; cada vez que lo pincha le hace daño a su persona. En primer lugar, lo usan en el punto intermedio, para que el protagonista beba de la sangre; en este caso, lo que hacen quemando el muñeco. La segunda vez que lo usan, es cuando Indiana Jones está intentando salvar a los esclavos.



-874-



-875-

La imagen en la que se ve al protagonista refleja el momento en que usan el muñeco vudú. Al igual que usan el látigo para forzar al protagonista a beber de la sangre Kali, también tienen un muñeco vudú, el cual utilizarán contra el protagonista; en este caso es el *Maharajá* quien tiene el muñeco vudú.

La imagen en la que se ve al *Maharajá* corresponde al momento en que Indiana Jones está haciendo frente a los antagonistas para librar a los niños esclavizados. El *Maharajá* hará uso del muñeco vudú para poner más dificultades al protagonista.



-876-



-877-



Las antorchas que hay dentro del templo cuando se hace el sacrificio de una persona: Tapón usará una de esas antorchas para quemar a Indiana Jones cuando está bajo los efectos de la secta, lo que hará que vuelva a ser una persona normal y el héroe de la película. Tapón también lo usará contra el *Maharajá*, que se volverá bueno. Las antorchas, que parecen un adorno más del templo, se convertirán en una anticipación de objeto, lo cual dará mucho juego. Tapón usará la antorcha para quemar a Indiana Jones; al ser quemado saldrá de la maldición de la secta y volverá a ser quién era desde un principio.

#### 4.6.2.5.2 Anticipaciones de personaje

Ante todo me gustaría destacar cuatro personajes que son: Tapón, Willie, Capitán Blumburtt y el *Maharajá*.

Tapón: gracias a la presencia de este compañero de aventuras, Indiana Jones puede convertirse de antagonista en protagonista de nuevo, pero también hace posible que cuando Indiana Jones corta el puente, los enemigos no se den cuenta de lo que va a hacer, porque se lo dice en su idioma materno, el chino; de esta forma, consigue salvar a sus dos compañeros ya que éstos se agarran a la otra cuerda del puente.



-878-

-879-

La imagen en la que se ve a Tapón en el coche, es la primera vez que aparece el personaje, es en el prólogo de la película. Será uno de los aliados de Indiana Jones en esta nueva aventura. Como se puede ver en la foto, el niño tiene rasgos asiáticos porque es chino. La imagen en la que se ve al personaje sorprendido, muestra la reacción del amigo de éste cuando el protagonista le dice que quiere cortar el puente.

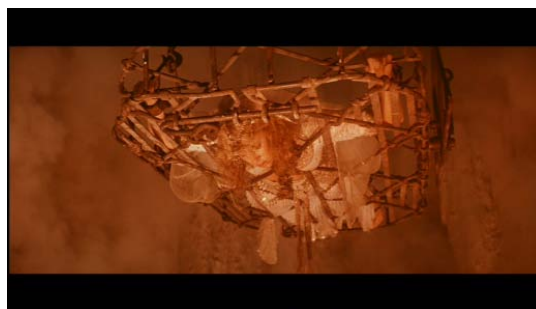
Indiana Jones aprovecha que el niño es chino para decírselo en su idioma materno y que las demás personas del puente no sepan lo que está diciendo.

Willie: la que en un principio parece que va ser un ligue del arqueólogo, sirve también para salvar a Indiana Jones y Tapón de la habitación en la que se mueven las paredes y van a aplastarlos. Además, se puede ver que este personaje odia a los insectos y, cuando va a ayudarlos, se encuentra con una habitación llena de bichos; debido a su carácter y la forma de ser del personaje se consigue dar mayor suspense a la escena porque el personaje femenino tiene fobia a los insectos, no se atreve a ayudarlos de una forma más eficaz y rápida. También se usa en el momento del sacrificio de una persona, cuando Indiana Jones está bajo los efectos de la secta.



-880-

-881-



-882-

Al igual que Tapón, el personaje de Willie es presentado en el prólogo. La protagonista femenina también se verá involucrada en la aventura, como se puede ver en la imagen en la que está sentada encima del protagonista. Pese a que complicará en más de una ocasión el camino a Indiana Jones y a Tapón, Willie consigue salvarlos de ser aplastados en una de las cámaras del castillo, como podemos observar en la segunda imagen. La última imagen del personaje femenino muestra el momento en

que los miembros de la secta usarán a Willie como sacrificio humano, cuando raptan a los tres protagonistas en el punto intermedio del guión.

Capitán Blumburtt: Es un personaje que sale cuando llegan al castillo donde supuestamente se encuentra la secta. En un principio parece no estar muy involucrado en la historia, pero aparece con un grupo de soldados para ayudarlo con el fin de hacer frente a los miembros de la secta que intentan atacar a Indiana Jones con flechas cuando ya ha derrotado al Líder de la secta. Gracias al capitán y sus tropas, la secta deja de atacar al protagonista y consiguen salvarle.



-883-



-884-

La imagen en la que se ve a tres personajes de la película es cuando se muestra al capitán Blumburtt; un personaje que pasa completamente desapercibido, pero resultará de vital importancia tras finalizar el clímax de la película. La segunda imagen muestra el momento en que llega el capitán con sus tropas. Los soldados dispararán a los pocos antagonistas que quedan y la secta desaparecerá para siempre.

El *Maharajá*: Es presentado en la cena del castillo y da a entender que la secta ya no existe. Más adelante, se verá que dicha secta sigue existiendo y que él es miembro de ella, porque se había convertido bebiendo la sangre.



-885-



-886-



En la primera imagen muestra la llegada del *Maharajá* al banquete que se hace con los protagonistas y distintos invitados. Parece ser una persona normal que no tiene nada que ver con la secta. La imagen en la que se ve al *Maharajá* con Tapón refleja el momento en que lo quema con una antorcha y se da cuenta de que estaba bajo los efectos de la sangre de Kali. El *Maharajá* le dirá al amigo de Indiana Jones por donde salir del castillo y de sus cámaras.

#### 4.6.2.5.3 Anticipación de diálogo

“Te matarán por su absurda manía de buscar fortuna y gloria”. Ese diálogo se lo dice Willie a Indiana Jones antes de que éste baje a por las piedras sagradas una vez que ha terminado el ritual.



-887-

-888-

Durante el epílogo Indiana Jones no muestra interés por los bienes materiales que le puede proporcionar la piedra. Es lo que hace evolucionar al protagonista en el epílogo y que devuelva la piedra sagrada a donde pertenece.

La implantación del diálogo tiene lugar una vez que ha finalizado el ritual de la secta; se lo dice Willie a Indiana Jones. Como se puede ver en la primera imagen la anticipación sirve para que el personaje evolucione. En un principio sólo quería las piedras como interés arqueológico. En el epílogo se la dará a los que le encargaron recuperarla; la evolución del personaje se muestra en la imagen de la derecha.

Al principio de la película el personaje que pone en situación a Indiana Jones es el que habla sobre los poderes de las piedras.



-889-

-890-

La primera imagen corresponde al momento en que Indiana Jones traduce lo que está diciendo el indio. Desde que la roca fue robada, los pozos se secaron y los ríos se convirtieron en arena. La imagen en la que se ve el indio dirigiéndose al pertenece es al final de la película. Se verá que, efectivamente, las piedras sí tenían tales poderes porque al llegar Indiana Jones al pueblo le dice: “Sabía que lo habías logrado porque la vida había vuelto al pueblo”. Esta misma persona le advierte de la existencia de la secta y que los niños están esclavizados. Pese a que en el palacio nieguen la existencia de tales situaciones, más adelante se verá que es cierto.



-891-

-892-

La primera imagen muestra como estaba el pueblo cuando no poseían las piedras. La segunda pertenece al momento en el que los tres protagonistas vuelven al pueblo con la piedra sagrada. Sin duda alguna, gracias a los poderes de la piedra, la vida volverá al pueblo, tanto la humana como la vegetal.

#### 4.6.2.5.4 Anticipaciones de acción

La forma que tienen los miembros de la secta de sacrificar seres humanos es una anticipación de acción porque, en primer lugar, harán el mismo sacrificio con

Willie y, en segundo lugar, durante el clímax de la película, el líder de la secta intentará quitarle el corazón al protagonista.



-893-

-894-

Las dos imágenes son un plano detalle. La primera es la mano del líder de la secta con la cual le va a quitar el corazón a la persona que van a sacrificar. La segunda muestra el momento en que intentará quitarle el corazón a Indiana Jones durante el clímax final de la película. El protagonista lo evita apartándole la mano.

#### **4.6.2.5.5 Anticipaciones entre sagas**

La fobia de Indiana Jones a las serpientes es, sin duda alguna, una anticipación entre sagas. En este caso, se verá en mitad del camino entre el poblado y el castillo.



-895-

-896-

La imagen en la que se ve a Willie muestra el momento en se piensa que la serpiente que le está rodeando es la trompa del elefante, el cual lleva un rato molestándola. Agarra la serpiente y la tira al suelo. La imagen en la que se ve al protagonista refleja la reacción de Indiana Jones ante la serpiente que está en el suelo.

El espectador no se extraña del temor hacia los reptiles del protagonista porque en la primera entrega ya se mostraba esta característica del personaje.

#### **4.6.3 INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA**

##### **4.6.3.1 INTRODUCCIÓN**

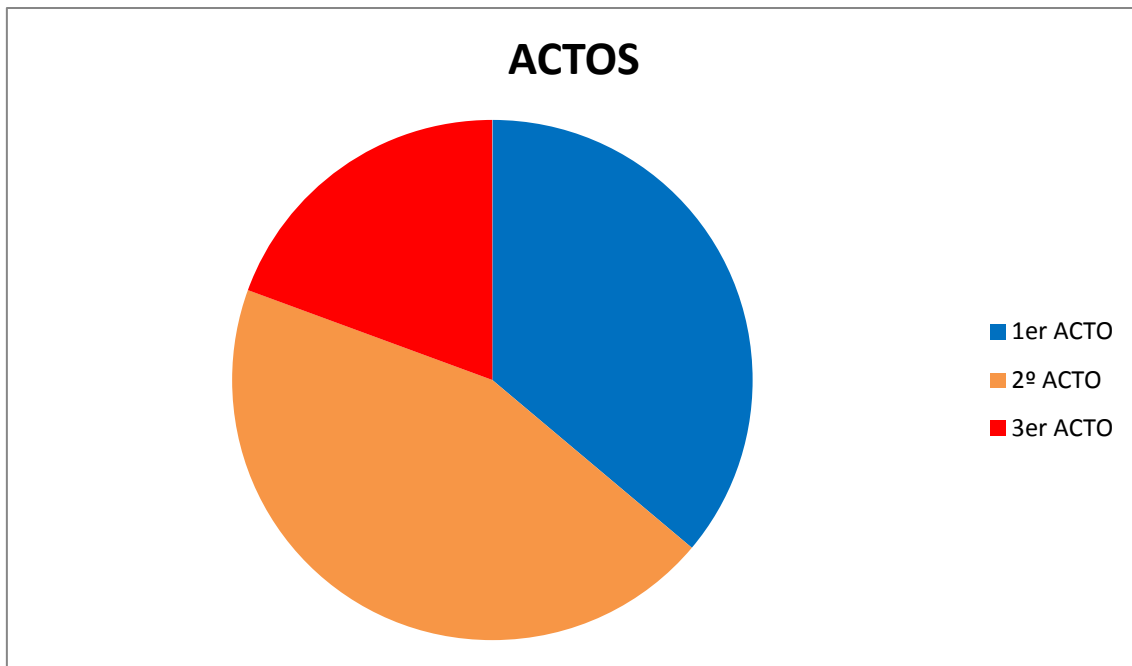
La tercera entrega de Indiana Jones se estrenó en el año de 1989, fue dirigida por Steven Spielberg y escrita por Jeffrey Boam, guionista de películas como la segunda y tercera entrega de *Arma letal*. En este caso, se volvió a una temática arqueológica y mítica que se dio en la primera entrega, en esta aventura fue el Santo Grial. Además se incorporó un personaje nuevo: el padre de Indiana Jones, que le da un toque más de humor a esta tercera entrega de la saga.

##### **4.6.3.1.1 Sinopsis**

En esta tercera entrega, el padre del protagonista (Harrison Ford), Henry Jones, también arqueólogo (Sean Connery), es secuestrado cuando buscaba el Santo Grial. Indiana tendrá que ir a rescatarlo y, de paso, intentar hacerse con la preciada reliquia, que también ambicionan los nazis.

##### **4.6.3.2 ACTOS**

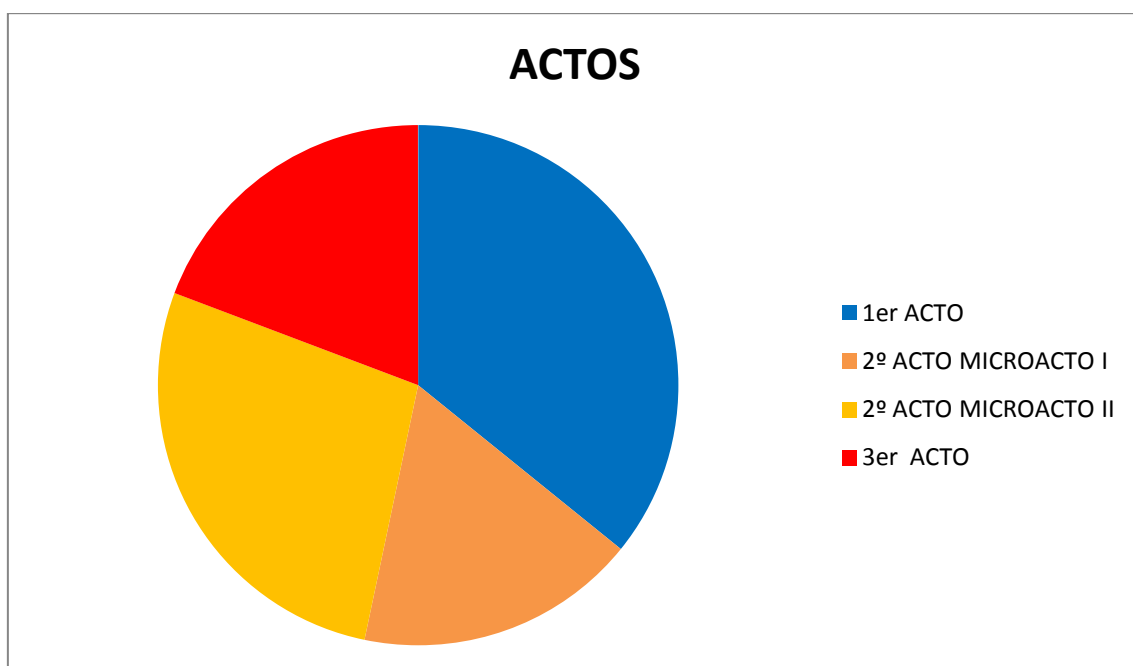
De nuevo se puede ver una película con tres actos: el planteamiento, desde el prólogo hasta que el protagonista descubre la ubicación de su padre. El desarrollo, desde la llegada al castillo hasta que disparan al padre, y el tercer acto, desde que comienzan las pruebas hasta el epílogo final. Ambos actos separados por los dos puntos de giro que anteriormente se nombraron.



Me gustaría añadir que existe la posibilidad de que haya una división distinta, porque realmente hay tres involucraciones por parte del protagonista en la historia: reacciona al detonante; también ante el primer punto de no retorno, una vez que sabe dónde está el padre y lo rescata, cambia de objetivo en la película: quiere ayudar a su padre a coger al Santo Grial para que no caiga en manos de los antagonistas. Después, como se ha dicho en numerosas ocasiones, se vuelve a involucrar en la historia por el disparo que le dan al padre. Por lo tanto, bajo mi punto de vista, la película podría dividir en dos microactos el segundo acto: primer acto, prólogo, detonante, y primer punto de no retorno. Segundo acto, el primer micro acto sería desde la llegada al castillo hasta la llegada y huida a Berlín; el segundo micro acto del segundo acto sería desde la subida al zeppelin hasta el disparo al padre. Tercer acto, las tres pruebas y el epílogo. Nos gustaría aclarar que esta división es ante todo porque el protagonista cambia de objetivo una vez superado el que parece tener al principio de la película. Además, me gustaría añadir que debemos tener en cuenta que ese segundo acto también tiene sus propios puntos dramáticos. El detonante sería la llegada al castillo y rechazo del mayordomo, Indiana Jones tiene que hacer uso de la fuerza. Primer punto giro, contacto con su padre y comienzo de la huida. El punto intermedio sería la traición de la chica. El segundo punto de no retorno sería que los alemanes consiguen capturar a Marcus, que es el que tiene los planos que estaban dentro del diario, y los protagonistas consiguen desatarse y escapar de la habitación ardiendo. Tras la huida

de los personajes, los alemanes los persiguen pero los protagonistas, una vez más, consiguen deshacerse de ellos. Una vez superado este obstáculo comienza el clímax, el padre de Indiana Jones le hace ver la importancia del diario y van a por él, llegan a Berlín y lo consiguen. El clímax en este sucede en dos escenas.

Pero de todas formas, también es cierto que se pueden considerar tres actos: uno de desarrollo, uno de planteamiento y otro de desenlace. Incluso el acto de desarrollo se podría decir que son uno, pero bajo mi punto de vista, el momento en que hay otra involucración del personaje con un cambio de objetivo y el hecho de que el protagonista pase de ser inactivo a activo, se puede considerar otro punto de no retorno importante en la historia, por lo tanto una división del acto.



Teniendo en cuenta lo propuesto, me gustaría mencionar que en muchas ocasiones no hace falta que el protagonista esté involucrado o se mantenga inactivo en la historia para que haya un giro importante. No es el único caso, en otras sagas ocurre algo parecido (cambio de objetivo y/o personaje inactivo que da posibilidad a cuatro actos y no a tres), se analizará algo similar en la película *Aliens, el regreso, Terminator II*.

### 4.6.3.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO

#### 4.6.3.3.1 Prólogo

En esta ocasión, da a entender que no sólo ha sido un aventurero desde que es arqueólogo, sino desde que era joven, ya que en este prólogo se muestra un Indiana Jones adolescente, que es boy scout y se ve involucrado en una aventura: intentar coger una cruz que unos supuestos bandidos han robado. A diferencia de los otros dos prólogos de las dos películas anteriores, en éste no sólo se muestra al aventurero, sino que también explica un poco el origen del héroe que el público ansía saber, como por ejemplo: la fobia a las serpientes, y el motivo de su vestimenta. Al principio no teme a las serpientes: “Es tan solo una serpiente”, le dice a su amigo grueso y acobardado. Pero más adelante empieza a tener miedo porque se cae en una fosa llena de serpientes. Respecto a la vestimenta, decir que el látigo comienza a usarlo para alejar a un león que está dentro de un vagón de un tren; el chico, en mitad de una persecución se cae dentro del vagón, y gracias al látigo consigue alejar al felino. Una vez alejado el animal, usará el látigo para salir del vagón gracias a la ayuda de los bandidos que le están buscando. Respecto al gorro decir que se lo da uno de los antagonistas una vez que consiguen recuperar la cruz que Indiana Jones se había llevado; le da el sombrero y le dice: “hoy has perdido chico, pero no tiene por qué gustarte”, y se lo pone. Acto seguido surge una elipsis y se ve que años más tarde sigue la aventura e Indiana Jones está en un barco en alta mar. Continúa la historia pero en esta ocasión se consigue hacerse con ella.

Me gustaría mencionar que esta elipsis, bajo nuestro punto de vista, en el guión es un simple “corte a”; sin embargo, bajo el punto de vista de la dirección y el montaje, es más difícil ya que tienen que encajar a la perfección el plano de cuando le ponen el sombrero a cuando años más tarde se ve el sombrero y, al abrirse el plano, es cuando el espectador sabe que la aventura continúa.

Como último detalle del prólogo me gustaría mencionar que, el hecho de mostrar el origen del héroe, ha podido servir de inspiración en las películas que están de moda hoy en día, en las que se habla sobre orígenes: *X-men* (*X-Men* Bryan Singer, 2000) *El origen del planeta de los simios* (*Rise of the Planet of the Apes*, Rupert Wyatt, 2011) incluso las de 007: *Casino Royal* (Martin Campbell, 2006).

#### **4.6.3.3.2 Epílogo**

Respecto al epílogo, como suele suceder casi siempre, es más flojo, ya que tiene que cerrar las historias secundarias y esto ya se produce al final del relato. En este caso, continúan hablando sobre el origen de Indiana Jones, de cómo surgió su nombre que resulta ser el del perro que tenía cuando era pequeño. Además, da entender un poco que las aventuras de Indiana Jones seguirán pese a que el título parezca decir lo contrario *La última cruzada*.

#### **4.6.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.6.3.4.1 El detonante**

De nuevo se puede afirmar que, al igual que en las otras dos aventuras ya mencionadas, es un detonante de diálogo, una llamada a la aventura del héroe. En esta ocasión, se trata de la búsqueda del Santo Grial. Donovan llama a Indiana Jones para que venga a ayudarlo porque la anterior persona había desaparecido en la búsqueda del Santo Grial; esa persona es el padre de Indiana Jones. Pero en un principio, lo que le interesa al protagonista no es Grial, sino encontrar a su padre desaparecido. El detonante tiene lugar en una sola escena, hay que tener en cuenta que, en muchas ocasiones, tiene lugar en varias escenas. Aunque en la escena anterior se puede ver cómo Indiana Jones ve el correo del despacho de la Universidad y se trata del diario de su padre enviado desde Venecia (anticipación), después de verlo sale por la ventana porque los alumnos no paran de acosarlo fuera. Una vez en el exterior, unas personas se le acercan y le dicen que les acompañe. La escena siguiente es el diálogo con Donovan. Se podría decir que el detonante es el conjunto de esos nudos de acción, pero realmente el personaje se ve involucrado y decide aceptar la aventura. Por lo tanto, el detonante es el nombrado anteriormente: la conversación con Donovan. De nuevo, el detonante es una anticipación del clímax. Tiene lugar en la hora 00:16:34 y finaliza en la hora 00:21:01.





-897-

Imagen que pertenece al detonante de la película. Indiana Jones se reúne con Donovan, en casa de éste.

#### **4.6.3.4.3 El primer punto de no retorno**

En este caso, el primer punto de no retorno es el momento en el que Indiana Jones, tras una persecución, descubre que su padre no está muerto sino que está en un castillo entre la frontera de Alemania y Austria. Esta información se la da un miembro de *La hermandad de la espada uniforme*, encargados de mantener en secreto el Cáliz. En un principio persiguen a Indiana Jones porque piensan que busca el Santo Grial, pero una vez enterados de que busca a su padre es él quien le dice la ubicación. Esta hermandad será importante a lo largo de la trama porque en un principio parece que están en contra de los protagonistas pero, al final los ayudan en un momento crucial.

Se podría afirmar también que el primer punto de no retorno es una serie de nudos de acción, que serían los siguientes: Indiana Jones descubre el paradero de su padre, llega al castillo, encuentra la habitación, la chica le traiciona, los dejan atados en una habitación, consiguen escapar y deciden ir a por el diario del padre, Henry Jones.

Bajo mi punto de vista, el punto de no retorno es cuando descubre dónde está el padre y, una vez que sabe dónde está, lo rescata. En esta película el protagonista

cambia de objetivo; una vez que ya está reunido con el padre decide ir a Berlín a por el diario y más tarde lo que le interesa es el Santo Grial.

El momento en que el protagonista descubre la ubicación del padre tiene lugar entre los minutos 38:01 y 41:36.



-898-

Una imagen clásica en las aventuras de Indiana Jones: un mapa y una roja línea moviéndose para mostrar hacia dónde se dirigen los protagonistas.

El cambio de objetivo tiene lugar en el minuto 59:53 y finaliza en la hora 01:01:53.



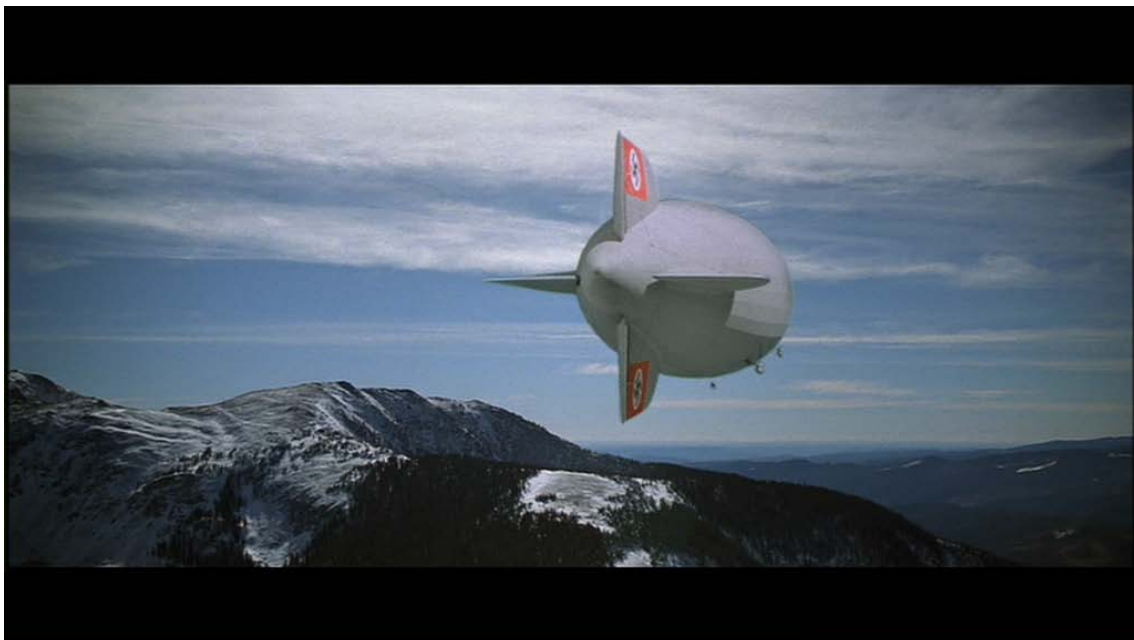
-899-

Henry Jones hace ver a su hijo que el mapa puede esperar y que lo importante es buscar el diario porque lo tienen los alemanes.

#### **4.6.3.4.3 El punto intermedio**

El punto intermedio se puede localizar entre la hora 01:10:09 y la hora 01:15:15, prácticamente a la mitad, ya que la película dura dos horas. El punto intermedio es una pequeña trampa que hacen los alemanes, cuando Indiana Jones y su padre van a salir volando de Berlín en zeppelin. En mitad del trayecto, el zeppelin da media vuelta, y el protagonista se da cuenta porque la sombra de las copas y el florero que hay encima de su mesa cambian de lugar. Tras descubrir esto, salen del zeppelin en una avioneta que está colgada. Una vez que aterrizan, hay una sucesión de escenas de peleas con sus respectivas involucraciones de los personajes que dará lugar al segundo punto de no retorno.

Bajo nuestro punto de vista, es un punto intermedio que carece de calidad dramática porque realmente los protagonistas lo solucionan muy rápido. Hay que tener en cuenta que realmente puede ser un pequeño bache en la historia y no un punto dramático como para ser punto intermedio. Pero, sin lugar a dudas sucede a mitad de película y, escenas más tarde se dará el segundo punto de no retorno.



-900-

El zeppelin donde viajan los protagonistas da la vuelta hacia Berlín.

#### 4.6.3.4.4 Segundo punto de no retorno

Tras un conjunto de escenas de acción, persecuciones, golpes... Indiana Jones consigue rescatar al amigo de su padre, Marcus, y deshacerse de prácticamente todos sus enemigos. Una vez terminadas estas acciones, van al templo donde están Donovan y la doctora Schneider. El segundo punto de no retorno viene caracterizado por un movimiento de las fuerzas antagonistas, además de una cuenta atrás y una experiencia cercana a la muerte. En este caso, es porque Donovan dispara al padre de Indiana Jones, por lo tanto el personaje se ve involucrado en la historia de una forma mayor. Además tiene una cuenta atrás, evidentemente no se trata de una cuenta atrás cronometrada con reloj, pero sí es importante porque como el protagonista no pase rápido las pruebas y encuentre el Santo Grial, su padre morirá.

Los nudos de acción del segundo punto de no retorno tienen lugar entre la hora 01:19:47 y la hora 01:32:54.



-901-

Donovan dispara a Henry Jones. Indy tiene muy poco tiempo para superar las tres pruebas.

#### 4.6.3.4.5 Clímax

Al igual que *En busca del arca perdida*, el enemigo no es un antagonista de características físicas pero sí una persona inteligente con planes malévolos. En este caso, el clímax es la última prueba que el protagonista tiene que superar: acertar cual

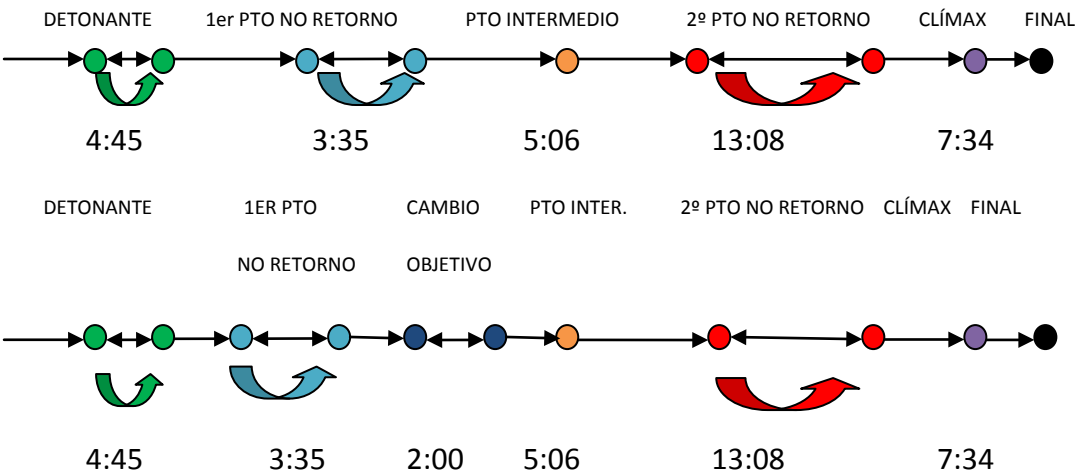
es el verdadero Grial que da la vida eterna. Donovan es el que elige primero, pero se confunde, coge uno que es dorado “Es tal y como lo había imaginado”. Una vez muerto Donovan, es el turno del protagonista y elige uno de madera “esa es la copa de un carpintero”, acierta, esto se debe a que Jesucristo era carpintero y es la única copa que se adapta a su estilo de vida. Una vez que acierta cual es el verdadero Grial, se lo da a su padre, vierte el contenido encima de la herida de la bala y se cura, gracias a sus poderes.

El clímax empieza en la hora 01:45:40 y termina en la hora 01:52:06.



-902-

Indiana Jones elige la copa de madera porque Jesús era carpintero.





#### 4.6.3.5 ANTICIPACIONES

Se pueden observar de nuevo anticipaciones en los personajes, de objeto y en el diálogo.

##### 4.6.3.5.1 Anticipaciones de objeto

El mechero, el papel con números romanos, el diario del padre, el ataúd, el petróleo de las alcantarillas, la hélice del barco, el cáliz, el paraguas del padre o el látigo de nuevo. Son anticipaciones de objeto que los guionistas usan en esta aventura de Indiana Jones.

El diario del padre: Sirve como anticipación a lo largo de la historia narrada. En primer lugar, cuando Indiana Jones de que el paquete le ha llegado a su oficina, le viene de Venecia, donde ha desaparecido su padre. No sólo le sirve para saber dónde estuvo su padre antes desaparecer, sino que también le sirve como guía a la hora de buscar el Santo Grial, ya que tiene pistas, mapas... La primera vez que sale en la película es en el prólogo; se puede ver al padre de Indiana Jones escribiendo en él. Esta sería la primera implantación. A lo largo de la película, ira pasando de las manos de un personaje a otro. Además sirve como anticipación para las tres pruebas que tiene que pasar el protagonista en el tercer acto.



-903-



-904-

La primera vez que aparece el diario es en el prólogo de la tercera parte de la saga. En este caso, Henry Jones, padre de Indy, está escribiendo en él. Años más tarde, Indiana Jones recibe por correo el diario de su padre. Henry Jones se lo mandó a su hijo por correo a la Universidad donde da clase. El protagonista encuentra el correo en su despacho. En un principio, no entiende por qué su padre se lo ha mandado.



-905-

-906-

El plano detalle de la mano muestra el momento en que Elsa le quita el diario a Indiana Jones en el castillo donde estaba prisionero el padre de éste. Indy no sabía que la Doctora Schneider estaba aliada con los alemanes. La imagen de la derecha refleja el momento en el que Indiana y Henry Jones tienen que ir hasta Berlín para recuperar el diario que le han robado los alemanes. La imagen muestra el momento en el que el protagonista recupera el diario.



-907-

Finalmente, Indiana Jones usará el diario de su padre para conseguir superar las tres pruebas que hay antes de poseer el Santo Grial. El padre había anotado todo minuciosamente para que no se olvidara ni del más mínimo detalle.

El papel con los números romanos, se trata un papel que encuentra la Doctora Schneider, cuando raptan al padre de Indiana Jones. Es un papel con números romanos, una pista que le dan al protagonista sobre dónde encontrar la tumba de uno de los hermanos que escondió el Santo Grial. Gracias al diario y a los números romanos del papel, encuentra la tumba en las catacumbas de la biblioteca.



-908-



-909-

La imagen en la que se ve a la doctora Schneider muestra el momento en que le da un papel a Indiana Jones nada más conocerse en Venecia. La anticipación sirve como pista al protagonista. La segunda imagen refleja el último de los números romanos que los protagonistas están buscando. En este caso es el diez, X en números romanos. El número indica el lugar donde está la tumba de uno de los cruzados.

La tumba del cruzado sirve también como anticipación, no sólo de objeto, sino de diálogo. Una vez que encuentran la tumba, la usan como respiradero porque los miembros de la *Hermandad de la espada uniforme* lanzan una cerilla para quemar a Indiana Jones y a la doctora Schneider, pero éstos vuelcan el ataúd y lo usan como bolsa de oxígeno. Es una forma de darles una oportunidad a los protagonistas de sobrevivir. Desde el principio de la película se dice que hay un hermano enterrado en Italia, y más tarde se muestra el ataúd. Lo que pasa es que el espectador no se espera que lo use con el fin nombrado.



-910-



-911-

La primera imagen muestra el momento en que Indiana Jones y la doctora Schneider encuentran la tumba del cruzado en una de las catacumbas que hay debajo de la biblioteca.



“Los miembros de La espada uniforme” lanzan una cerilla al petróleo que hay en las catacumbas. El petróleo comienza a arder y está a punto de alcanzar a los protagonistas. Indiana Jones volcará la tumba para meterse debajo de ella, usarla como escondite y para poder respirar.



-912-



-913-



-914-

En la misma escena se implantan dos anticipaciones más: el petróleo y el zippo. Al entrar en las catacumbas consigue hacerse una antorcha con un hueso, con un trozo de tela que moja en el petróleo y la enciende con un zippo. Como se puede ver, primero se muestra que el petróleo sirve como combustible para la antorcha improvisada. Lo usaran también los enemigos, al igual que el protagonista hará uso del zippo cuando padre e hijos atados y sentados en una silla cada uno. El padre consigue cogerlo del bolsillo del hijo; lo enciende pero se le cae y lo único que consigue es empeorar las cosas porque no puede quemar las cuerdas pero sí incendiar el cuarto donde están atados. Este es un claro ejemplo de que las anticipaciones también pueden desfavorecer al protagonista. Cuando Elsa e Indiana están en las catacumbas, el arqueólogo usará el zippo para poder ver en la oscuridad. El plano detalle del zippo es la última vez que los protagonistas usarán el encendedor, con el fin de quemar las cuerdas donde están atados Indiana y Henry Jones. El padre de Indiana Jones cogerá el zippo del bolsillo de su hijo, pero en este caso no les servirá para quemar las cuerdas,

sino, para complicarles más el camino al triunfo. La imagen en la que se puede ver a Henry Jones refleja el momento en el que se quema la mano al encender el zippo, el encendedor se cae y comienza a quemar la sala donde están atados. En este caso el zippo cumple una función completamente distinta a la que los protagonistas pretendían.



-915-



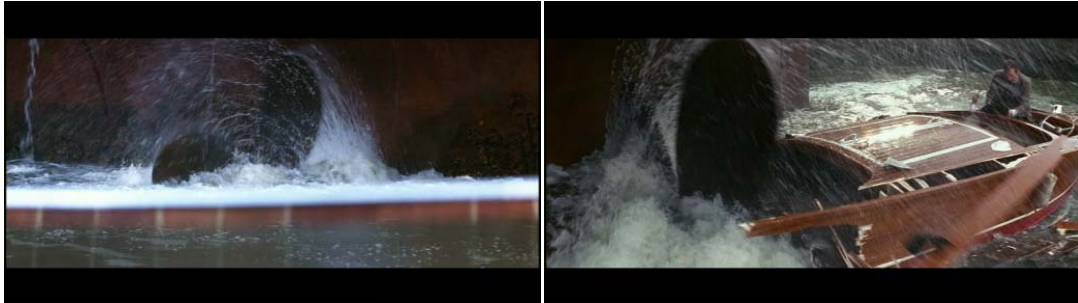
-916-

-917-

La primera imagen en la que se ve el protagonista pertenece al momento en el que los protagonistas entran en una de las catacumbas y se dan cuenta de que está llena de petróleo. La imagen muestra el momento en el que Indiana Jones toca el petróleo por primera vez. Utilizará el petróleo para hacerse una antorcha, gracias al zippo podrá encenderla y de esta manera tener más luz que con el encendedor. La imagen muestra el primer plano del líder de la *hermandad de La espada uniforme* que aprovechará el petróleo para intentar matar a la doctora Schneider y a Indiana Jones. La imagen muestra cómo arroja una cerilla para que arda toda la zona.

La hélice del barco, es una anticipación implantada en la misma escena y se cumple al final de la misma también, cuando Indiana Jones y la doctora Scheneider consiguen salir de la biblioteca. Los antagonistas continúan persiguiéndolos en unas lanchas motorizadas. Tras una pelea del protagonista con los distintos miembros, solo queda uno; están los dos en la misma lancha, y una hélice de un barco (que se había

mostrado anteriormente) empieza a destrozar la barca. Se aproxima cada vez más al miembro de la hermandad el cual consigue convencer al protagonista para que le deje ir sano y salvo.



-918-

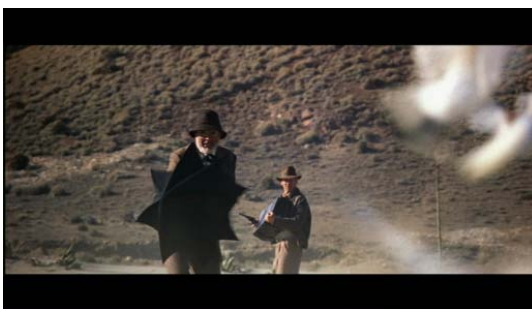
-919-

La primera imagen pertenece a la persecución acuática que hay tras salir de las catacumbas. Indiana Jones y Elsa son perseguidos por los miembros de La hermandad de la espada uniforme. La hélice pertenece a un barco que está cerca de las lanchas que conducen los protagonistas y antagonistas. La segunda imagen muestra cuando la hélice comienza a destrozar la lancha donde están el líder de la hermandad e Indiana Jones. Tras una conversación, Indiana Jones perdona la vida a Kazim, de lo contrario, habría muerto triturado por la hélice.

El paraguas del padre: Se encuentra, junto con una maleta, entre el equipaje del padre. Este equipaje lo coge justo cuando va su hijo al castillo a rescatarlo y comienza la huida. A simple vista, parece que no hará uso de él pero lo utilizará en el momento adecuado. Muchas escenas después se puede ver que lo usa cuando un avión persigue al padre y al hijo, están en una playa, y el manejo que hace de él es abriéndolo y cerrándolo para asustar a unas gaviotas. Estas chocan contra uno de los aviones que les persiguen y consiguen que los motores se estropeen (con sus cuerpos y plumas) y la maquina voladora se estrelle. La escena termina con un diálogo para justificar el comportamiento del padre: “De pronto me acordé de lo que dijo Carlo Magno: Que mi ejercito sean las rocas, los árboles y las aves del cielo”.



-920-



-921-



-922-



-923-

La imagen en la que se ven a los dos protagonistas con las manos hacia arriba muestra el momento en el que los alemanes entran en la habitación donde está encerrado Henry Jones. Dentro del cuarto se puede ver su maleta y un paraguas. Una vez que han logrado huir del castillo y del zeppelin y ambos son perseguidos por un avión, Henry no dudará en usar un paraguas para asustar a unas gaviotas que hay en la playa. La imagen en la que se ve el interior de la cabina del avión muestra uno de los momentos en los que las gaviotas comienzan a chocar con el avión. El piloto perderá el control y se estrellará. La imagen en la que se ve a Henry con el paraguas abierto corresponde al momento en el que el personaje justifica su acción.

De nuevo el látigo y la pistola sirven en esta aventura de Indiana Jones como anticipación. En esta ocasión, se ve cuándo lo usa por primera vez en el prólogo, pero a lo largo de la película lo usará para distintas fines: en el castillo, cuando va a salvar a su padre, lo usa como cuerda, pero más adelante lo usa para salvar a su padre cuando está en las cadenas del tanque a punto de ser aplastado por éste. En esta ocasión, lo que hace es enredárselo en la pierna para sujetarlo y así poder liberarlo.



-924-



-925-

La primera imagen refleja el momento en el que Indiana Jones usa el látigo como cuerda para llegar a la habitación del padre; no puede entrar por la puerta principal porque tiene conectada una alarma. La segunda Imagen pertenece al momento en el que Indiana Jones usa el látigo para que su padre no se caiga del tanque. La fotografía es un momento del segundo punto de no retorno.

El Cáliz: al principio de la película se advierte de los poderes que tiene “puede dar la vida eterna”; aunque Indiana Jones no crea en ellos y diga “cuentos para niños”, es lo que hace al final de la película que el padre no se muera curándole la herida de la bala.



-926-



-927-

La imagen en la que se ve al protagonista con Donovan pertenece al momento en el que habla sobre los poderes del Santo Grial. La imagen en la que se ve la copa corresponde al momento en el que Indiana Jones usa el Santo Grial para que su padre se recupere del disparo que había recibido de Donovan.

La pistola sirve como pista falsa, al igual que en la segunda parte de la saga. En este caso no es que la tenga guardada, sino que no tiene balas en el tambor.





-928-



-929-

En la imagen en la que se ve a los dos protagonistas se puede observar que Indiana Jones tiene una pistola en su pierna derecha. Indiana Jones intentará usar la pero se da cuenta de que está vacía. Intentará usarla contra el avión. Ya se sabe que escaparán de este contratiempo: gracias al paraguas.

#### 4.6.3.5.2 Anticipaciones personaje

La aparición de distintos personajes en esta película hace posible que en determinadas escenas salven a otros o que su participación no sea mero azar en la película.

Sallah, en este caso al igual que en la primera, es un aliado de Indiana Jones. Ya está en la ciudad esperando reunirse con Marcus. Pero prácticamente cuando se encuentran lo raptan, lo que supone un revés en la historia. Sin embargo Sallah no está en el guión por mero capricho, ni tan solo como aliado en el país, el principal motivo es que ayuda a Indiana Jones a salvar a su padre en la escena del tanque, cuando consigue agarrarlo con el látigo y evita que termine atropellado. En cuanto lo salva aparece Sallah en un caballo y agarra al padre de Indiana ayudándolo a bajar del vehículo.



-930-



-931-

La imagen en la que se ve a Marcus y Sallah pertenece al momento en el que ambos se encuentran. Las dos personas que están de chaqueta son miembros de la SS, raptarán a Marcus. La imagen en la que se ve a Sallah a caballo refleja el momento en el que agarra a Henry para bajarlo del tanque.

La doctora Schneider y su ansia de tener el Santo Grial hacen posible que su muerte funcione dentro del guión, justo cuando parece que está solucionado: Indiana Jones recupera a su padre, la doctora Scheneider coge el Santo Grial y decide llevárselo. Cuando pasa con el Cáliz por una zona determinada, el templo empieza a derrumbarse y a abrirse por el suelo; el personaje se cae por las grietas.



-932-

-933-

La primera imagen muestra el momento en el que Elsa coge el Santo Grial para llevárselo sin seguir las advertencias del caballero que lo guardaba: no debe pasar del sello. El carácter de Elsa le jugará una mala pasada. La segunda imagen refleja el momento en el que Elsa no cumple la advertencia del caballero y el templo empieza a derrumbarse. La doctora Schneider se cae por una de las grietas, Indiana Jones consigue cogerla. Pero la doctora Schneider intenta coger el Santo Grial, Indiana Jones no puede con su peso, se le resbala de la manos y se cae por el agujero de la grieta.

Los miembros de “La Hermandad Uniforme” y su líder, es otra anticipación de personaje además de ser parecida al Capitán Blumburtt. Al principio de la película estos miembros persiguen a Indiana Jones, pero una vez que se dan cuenta de cómo es y que realmente no está buscando el Santo Grial sino a su padre, dejan de perseguirle. En uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, cuando los alemanes están buscando el Santo Grial e Indiana Jones necesita una distracción para rescatar a Marcus, aparecen los miembros de “La Hermandad” y comienzan a atacar a los alemanes; esto es aprovechado por el protagonista para ir en busca de Marcus. En el

caso de que los guionistas no hubieran avisado de esta hermandad al principio de la película, el ataque a los alemanes no tendría ningún sentido.



-934-



-935-



-936-

Las tres imágenes pertenecen a Kazim: la primera, es cuando éste está persiguiendo a Indiana Jones y Elsa porque piensan que están detrás del Santo Grial, pero realmente lo que quiere Indy es encontrar a su padre. La segunda imagen, es el momento en el que Kazim descubre que Indiana Jones no está buscando el Santo Grial y le informa de donde está capturado su padre. La tercera imagen corresponde al momento en el que Kazim y los miembros de *La hermandad de la espada uniforme* ayudan a Indiana Jones atacando a los alemanes. Los antagonistas matan a todos los aliados. Pero no mueren en vano porque, mientras los alemanes atacan a los miembros de La Hermandad, Indiana Jones aprovecha para buscar los caballos y buscar a Marcus.

#### 4.6.3.5.3 Anticipaciones de diálogo

Algunas de las anticipaciones de diálogo se han comentado anteriormente pero a continuación se dará su propia explicación.



En el detonante de la película se habla de la vida eterna para quien beba del Santo Grial. Esta anticipación se implanta al principio y en el clímax de la película hace posible que el padre sobreviva y se cure del disparo que le dio Donovan para que el protagonista pudiera buscar la copa.

“No se fíe de nadie Dr. Jones”: esa es la frase que le dice Donovan a Indiana Jones antes de partir a Venecia. Posteriormente le traiciona junto con la doctora Schneider. Más adelante se ve también qué Donovan está aliado con los alemanes para buscar el Grial. El momento de la traición es cuando Indiana Jones está buscando a su padre en el castillo. Consigue encontrarlo y, acto seguido, es cuando se descubre la verdadera identidad de Elsa. En la escena siguiente ya se puede ver a Henry Jones decirle a su hijo: “Cómo te fiaste de ella, yo no lo hice”, y lo que responde Donovan (sentado y tapado por un sofá), “porque no siguió los consejos que le dieron”. La traición funciona muy bien dentro de la historia, porque el protagonista nunca va a dudar de su contacto y mucho menos de la persona que le contrató.



-937-

-938-

La imagen en la que se ve a Donovan pertenece al momento en el que avisa al protagonista, “No confíe en nadie”. La imagen en la que se ven a los dos protagonistas muestra el momento donde Indiana y Henry Jones descubren que Donovan está aliado con los alemanes.

“Requieren su presencia en Berlín Dr. Schneider”: esa frase se la dice un oficial alemán en la habitación del castillo donde dejan atados a Indiana Jones y su padre. Esta frase es crucial para los protagonistas porque así saben dónde estará el diario del padre que les acaban de quitar. Por lo tanto, gracias a este diálogo se da lugar a una escena más adelante obligatoria, en Berlín, donde consiguen recuperar el diario.



-939-



-940-

La imagen en la que se ve al oficial alemán pertenece al momento en el que el antagonista le dice a Elsa que debe ir a Berlín. Gracias al diálogo anticipado los protagonistas sabrán dónde localizar a Elsa. La imagen en la que se ve a Indiana Jones agarrando a Elsa muestra el momento en que llega a Berlín para localizar a Elsa y le quita el diario.

“Hay que superar tres pruebas”, le dice Henry Jones a su hijo Indiana. Esto se lo dice en un momento en que el padre quiere ir a Berlín y su hijo a Alejandretta para reunirse con sus amigos que le están esperando. Al final tienen que ir a Berlín a por el diario porque el padre no recuerda cuáles son las pruebas ni cómo superarlas. Evidentemente, en el tercer acto aparecen las tres pruebas que serán superadas por el héroe, gracias a la recuperación del diario.



-941-



-942-



-943-



-944-

La primera imagen pertenece al momento en el que Henry Jones informa a su hijo de que tienen que pasar tres pruebas. Las tres imágenes siguientes pertenecen a las pruebas que tiene que superar el protagonista para alcanzar el Santo Grial. La primera de ellas es evitar ser decapitado por dos planchas de acero; la segunda, pisar las letras del nombre de Jesús, y la tercera un salto de fe

“El Santo grial no puede pasar más allá del sello, sino las consecuencias serán desastrosas”: es lo que dice el caballero que guarda el Santo Grial, antes de que Indiana Jones se lo lleve a su padre. Como se dijo anteriormente, la doctora Schneider es la que lo coge tras usarlo Indiana Jones con su padre. Como sobrepasa el sello que nombró anteriormente el caballero, el templo empieza a desvanecerse y Elsa muere.



-945-



-946-

La imagen en la que se ve al caballero pertenece al momento en el que avisa a los protagonistas hasta donde puede salir el Santo Grial. La imagen en la que se ve a Elsa en el suelo refleja el momento en el que no sigue el consejo del caballero y el templo comienza a derrumbarse.

#### **4.6.4 INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL**

##### **4.6.4.1 INTRODUCCIÓN**

La cuarta entrega de la saga *Indiana Jones*, se estrenó en el año 2008, al igual que se retomaron distintas franquicias como *Jungla de Cristal*, *Rambo* o *Rocky*. La película fue un gran éxito de taquilla, pero no obtuvo buena acogida por parte de crítica y público, ante todo de éste último. A día de hoy, se ha anunciado la intención por parte de Spielberg y de Lucas de hacer una quinta entrega de *Indiana Jones* y estrenarla en 2015.

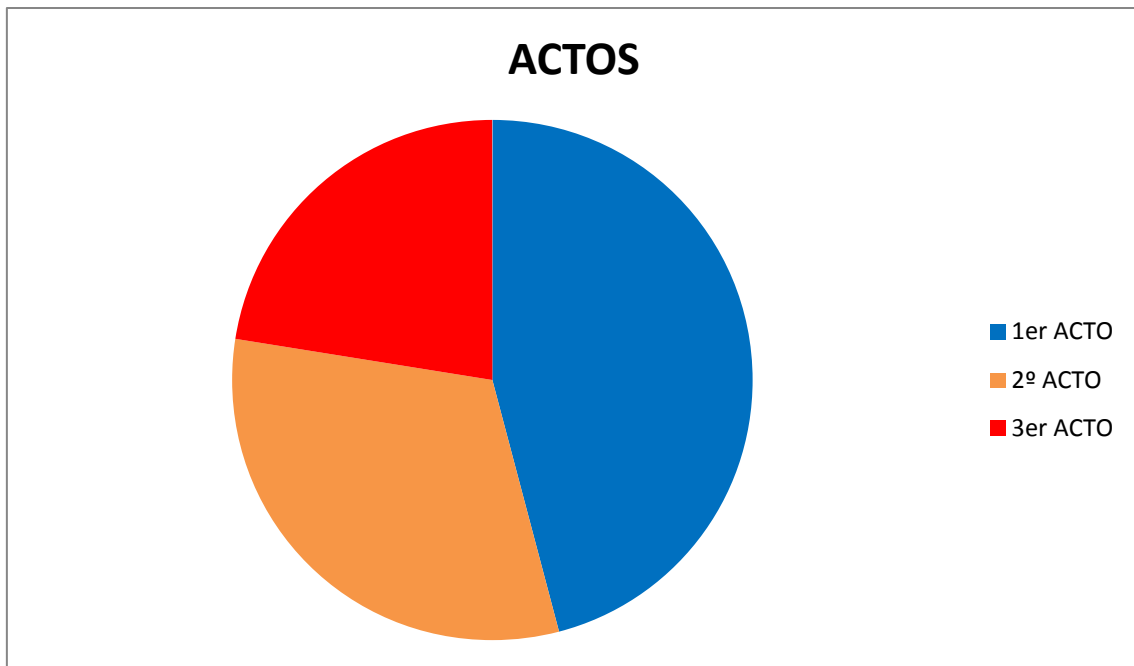
La dirección siguió en manos de Steven Spielberg y, en esta ocasión, el guionista fue David Koepp, basándose en una historia de George Lucas y Jeff Nathanson. El guión intentó dar un toque nuevo a la saga donde los protagonistas no se enfrentan a una arqueología clásica, como puede ser el Arca de la Alianza o el Cáliz, sino que se encuentran con algo completamente distinto: los extraterrestres. Bajo nuestro punto de vista, es lo que hace perder el gancho de la película; pasa de mitos de toda la vida a algo completamente distinto: seres de otro planeta. Además intentan darle un toque más cómico al guión y no consiguen ni una gran aventura ni una gran parodia.

#### **4.6.4.1.1 Sinopsis**

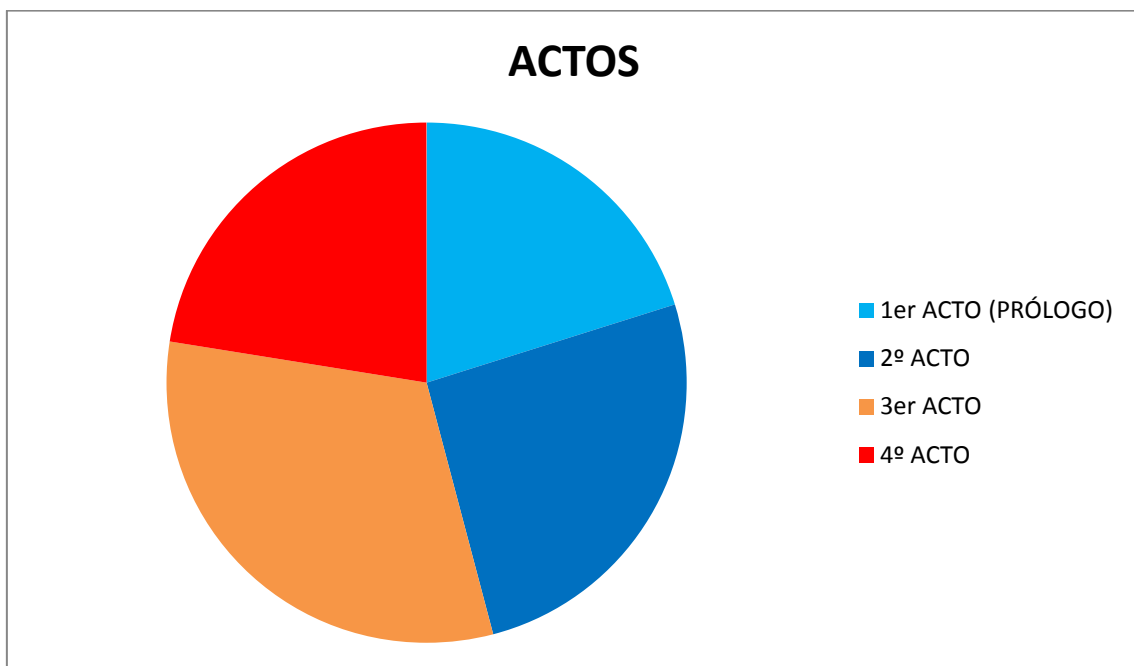
Guerra Fría (1957). Indiana Jones (Harrison Ford) y su amigo Mac (Ray Winstone) acaban de escapar de las garras de unos agentes soviéticos en un remoto aeropuerto. El decano de la Universidad (Jim Broadbent) le confiesa a su amigo, el profesor Jones, que las últimas misiones de Indy han fracasado y que está a punto de ser despedido. Mientras tanto, Indiana conoce a Mutt (Shia LaBeouf), un joven rebelde que le propone un trato: si le ayuda a resolver un problema personal, él, a cambio, le facilitará uno de los descubrimientos más espectaculares de la historia: la Calavera de cristal de Akator, que se encuentra en un lugar remoto del Perú. Pero los agentes soviéticos, dirigidos por la fría y bella Irina Spalko (Cate Blanchett), tienen el mismo objetivo.

#### **4.6.4.2 LOS ACTOS**

En un principio, la película podría dividirse en tres actos. El primero, desde el comienzo hasta el 51:13, desde el prólogo hasta que descubren la calavera de cristal en la tumba. El segundo acto, desde el primer punto de no retorno hasta el segundo, que sería desde el minuto 51:13 hasta la hora 01:26:25. Es decir, desde que encuentran la calavera hasta que consiguen huir de los antagonistas y pasar las tres cataratas. El tercer acto desde la hora 01:26:25 hasta el final. Sería desde que superan las cataratas hasta el final del epílogo.



Me gustaría decir que se podría dividir en cuatro actos y esto se debe a la larga duración del prólogo, que supera los veinte minutos. En el caso de que se considere el prólogo un acto, la división sería de la siguiente manera. El prólogo, el primer acto, desde la apertura en negro hasta el final de éste. El segundo acto, sería desde el final del prólogo hasta el descubrimiento de la calavera, en el minuto 51:13. El tercer acto sería desde el minuto 51:13 hasta la hora 01:26:25 y el cuarto y último sería desde el segundo punto de no retorno hasta el final de la película.



#### **4.6.4.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.6.4.3.1 El prólogo**

El prólogo comienza con una aventura de Indiana Jones y su amigo Mac quienes por algún motivo, han sido capturados por los soviéticos que se los llevan a una zona de Estados Unidos donde están escondidos varios misterios de la Humanidad. Allí descubrirán que los soviéticos están buscando un extraterrestre, lo descubren al hacerle buscar la caja a Indiana Jones. Mac le traiciona pero Indiana Jones consigue escapar.

En este caso, desde el prólogo introduce a varios personajes: Indiana Jones, Mac, y los antagonistas. En el caso de Indiana Jones y Mac, dan a entender distintas situaciones como que los dos han vivido muchas aventuras juntos o que ya se sienten los dos muy mayores. Además, David koepp aprovecha también el prólogo para mostrar al público el tono de la película: cine aventuras con toque de comedia cercano a la autoparodia.

Bajo nuestro punto de vista ya se nota que desde el prólogo el guión decae por distintos motivos. El primero de ellos, es su duración porque sobrepasa los veinte minutos de película. Está muy bien planteado respecto a lo que es presentación de personaje y apertura de trama principal. Pero en lo que respecta a situaciones, resoluciones y duración, no funciona tan bien.

Si se habla sobre las situaciones y la resolución, me gustaría destacar ante todo cuando Indiana Jones llega a un campo de prueba de armas nucleares. Allí entra en una casa y como ve que explota la bomba decide meterse en la nevera de la casa. Gracias a la nevera, Indiana Jones consigue sobrevivir a la explosión nuclear y alejarse del campo de prueba. Evidentemente, ninguna nevera puede evitar una explosión nuclear y mucho menos salvar a la persona que se mete dentro.

Respecto a la duración del prólogo, me gustaría decir que, bajo nuestro punto de vista, es excesiva. Un prólogo tiene que ser una pequeña introducción a la película, no puede durar tantos minutos.

El guión tiene varias situaciones, de las que hablaremos más adelante, en las que los protagonistas salen de sus obstáculos prácticamente por casualidad y no de forma causal.

Por otra lado, me gustaría comentar que, pese que se presenten a los antagonistas y éstos sean los apropiados para la trama ya que son los soviéticos y la guerra fría está a la orden del día, la líder de los antagonistas, Irina Spalko, no es un enemigo con fuerza, si se compara con los del resto de la saga.

#### **4.6.4.3.2 Epílogo**

El epílogo es la escena final de la película. En este caso se finaliza con la boda entre Indiana Jones y Marion. Una vez más, se insinúa en el epílogo futuras aventuras, en este caso, se puede ver como Mutt Williams, hijo de Indiana Jones, intenta ponerse el sombrero del protagonista, pero éste se lo quita y se lo pone a sí mismo. Parece ser que Indiana Jones va a ceder el testigo a otro personaje pero justo al final se muestra todo lo contrario, insinuando que todavía quedan muchas aventuras de Indiana Jones.

#### **4.6.4.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

Bajo mi punto de vista, los giros dramáticos en esta cuarta entrega, no tienen tanto juego como en las anteriores películas de la saga. Esa falta de fuerza en los giros dramáticos hace que sea muy difícil detectarlos y que la película pierda interés con respecto a las tres anteriores.

##### **4.6.4.4.1 El detonante**

Al igual que en las tres películas anteriores se trata de un detonante de diálogo. En esta cuarta entrega tiene lugar en cuatro escenas diferentes:

La primera de ellas es cuando un decano de la universidad le dice que el FBI ha estado registrando su despacho y que tiene que ser expulsado de la universidad.

La segunda es cuando Indiana Jones le dice al rector que se irá a Inglaterra.

La tercera es cuando Mutt Williams encuentra a Indiana Jones en el tren antes de irse. Mutt le dice que van a matar a un amigo suyo: Profesor Oxley.

La cuarta y última escena perteneciente al detonante es cuando Mutt le dice que Oxley y su madre han sido secuestrados y que si no les dan los datos sobre la

calavera de cristal, los matarán. La madre de Mutt le dice a éste que le pida ayuda a Indiana Jones. Mutt le da una carta a Indiana Jones que le ha mandado su madre para que sepa donde están. Indiana Jones se da cuenta de que dejaron mandarle la carta para que Indiana Jones la tradujera.

El detonante es una llamada a la aventura, en este caso no es ningún miembro del FBI ni ningún coleccionista de reliquias, es el hijo de Indiana Jones quien le habla sobre la situación. Además, en esta ocasión, al igual que en la tercera entrega, es algo personal porque están involucrados una ex novia de Indiana Jones y un amigo suyo.

El detonante comienza prácticamente al terminar el prólogo y dura desde el minuto 23:30 hasta el minuto 30:16. Pese a tener prólogo el detonante no está tan lejos de lo habitual, ya que en muchas ocasiones el prólogo hace que los puntos dramáticos no estén ubicados donde suelen hacerlo.



-947-

Imagen correspondiente al detonante de la película. En este caso es un joven llamado Mutt.

#### **4.6.4.4.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar entre el minuto 38:45 y el minuto 51:13. Al durar trece minutos es una sucesión de nudos dramáticos que son los siguientes:



El primer nudo dramático del primer punto de no retorno es cuando Indiana Jones y Mutt llegan al lugar donde estuvo encarcelado Oxley y descubren que ha conseguido encontrar la tumba de Francisco Orellana, explorador y conquistador español que se perdió buscando el Dorado.

El segundo nudo de acción es cuando llegan al cementerio y unos saqueadores de tumbas intentan matarlos. Los protagonistas les hacen frente y ganan.

El tercer nudo de acción es cuando los dos protagonistas llegan a la tumba de Francisco de Orellana. Tras pasar varios pasadizos, llegan a su destino; una vez dentro, ven unas pisadas en el suelo, por lo que deducen que alguien ha entrado en ella. Dentro de la tumba encuentran una calavera magnética, como la que se vio en el prólogo. Descubren que Oxley devolvió la calavera al lugar donde la encontró, pero no saben el motivo.

Al igual que en el cine policiaco de investigaciones, en esta cuarta aventura de Indiana Jones, el primer punto de no retorno es un descubrimiento en la investigación, lo que les dará pistas que irán desvelando a lo largo de la trama principal.

El contratiempo, que suele ocurrir una vez terminado el primer punto de no retorno, es cuando llega Mac con las tropas soviéticas y capturan a los dos protagonistas con la calavera.



-948-

Indiana Jones y Mutt descubren pistas sobre dónde podría estar la calavera de cristal. Las pistas las encuentran en el lugar en que estuvo Oxley encerrado.

#### 4.6.4.4.3 El punto intermedio

Es muy probable que *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, no tenga punto intermedio debido a que el primer punto de no retorno termina un poco más tarde de lo habitual. En el caso de que sea el punto intermedio, y no un obstáculo en la historia de los protagonistas, tiene lugar entre la hora 01:03:17 hasta la hora 01:06:18

Comienza cuando Mutt golpea a uno de los soviéticos y consiguen huir los protagonistas. En mitad de la selva, Marion e Indiana Jones se caen en unas arenas movedizas, consiguen salir gracias a Mutt, porque éste coge una serpiente grande que usan como cuerda; evidentemente, a Indiana Jones le cuesta más debido a su fobia a estos animales. Una vez que han superado el peligro de las arenas movedizas, los soviéticos descubren dónde se encuentran.

Bajo mi punto de vista, es un obstáculo de los protagonistas porque realmente no es un fuerte contratiempo en la historia; evidentemente, es un paso atrás en la meta de los protagonistas. Pero hay que tener en cuenta que este obstáculo da pie al segundo punto de no retorno.



-949-

La imagen muestra a Indiana Jones y a Marion dentro de las arenas movedizas.

#### 4.6.4.4 El segundo punto de no retorno

Al igual que en la tercera entrega, es una escena de acción. Comienza en la hora 01:06:48 y finaliza en la hora 01:26:25. En la escena de acción se desarrollan distintas situaciones en las que la calavera pasa de un bando a otro, una nueva anagnórisis por parte de Mac, la ayuda de Marion con el vehículo...

Los nudos de acción de la escena serían los siguientes:

Marion e Indiana empiezan a discutir en la parte trasera del camión conducido por los soviéticos. Indiana Jones aprovecha la discusión y la distracción de uno de los soldados para golpearlo y dejarlo inconsciente. Se cortan las cuerdas a las que están atados gracias a la navaja de Mutt. Indiana Jones consigue llegar a la parte delantera del camión, tira al conductor y se hace con los mandos del vehículo. Marion y Mutt van a la misma zona e Indiana vuelve a la parte trasera del vehículo, donde coge un *bazooka* y lanza el proyectil contra un coche de los antagonistas.

Indiana Jones se acerca a otro vehículo soviético, salta a él y comienza a tirar a todos los soldados que hay en su interior; Marion y Mutt también saltan a ese vehículo.

Indiana Jones llega al coche donde está Mac, le golpea varias veces y hace frente a los antagonistas, a los que empuja fuera del vehículo. Mac le dice que es un agente doble. Uno de los soldados ha conseguido agarrarse al vehículo y consigue coger la calavera y dársela a Irina Spalko.

Mutt coge una espada de Irina Spalko en el vehículo que conduce Marion. Empieza un combate a espadas entre Mutt e Irina, Mutt la usa para coger la calavera, pero Irina consigue pisarla y, con la suya propia, coge la calavera pinchando el saco donde está guardada.

Mutt sigue peleando con Irina; en mitad de pelea se queda entre los dos vehículos. De pronto, aparece Indiana Jones y golpea el coche de los soviéticos que choca contra el de Marion; Mutt cae en el coche de los soviéticos e Irina en el de Marion. Mutt coge la calavera.

Irina intenta matar a Marion que pisa el freno del vehículo y hace que Irina salga propulsada. Irina se agarra a la parte delantera del coche y comienza a disparar a

Marion con el arma que tiene incorporada el coche. Marion se agacha, acelera y llega hasta el vehículo donde se encuentra Mutt; con el golpe, Irina llega hasta el otro vehículo.

Mutt e Irina comienzan a pelearse. Indiana Jones comienza a aproximarse al vehículo. Irina gana la pelea a Mutt que le empuja hacia el coche de Indiana Jones y le quita la bolsa. Mutt se levanta en el coche y se queda enganchado a una liana; entre la liana y los árboles ve a varios monos. Mutt usa las lianas para moverse más rápido por la selva.

Indiana Jones sigue persiguiendo con el vehículo anfibio al de Irina. Se golpean mutuamente, Irina para tirarlo por un barranco e Indiana Jones para no caerse. Mutt llega al coche de Irina gracias a las lianas y, ayudado por los monos, consigue coger la calavera y saltar al coche donde están los protagonistas.

De pronto, cuando todo parece arreglado, el camino termina y da paso a una zona un poco más baja. Ambos vehículos salen disparados, el de Irina también, que sobrepasado el de los protagonistas. La antagonista sale de su vehículo y los amenaza a los protagonistas con una pistola. De pronto, se ve una hormiga muy grande que llega hasta su mano, la mata. No se trata de una sola hormiga sino de una marabunta. Los protagonistas se van corriendo.

Llega un camión lleno de soldados soviéticos; uno de ellos salta a por Indiana Jones, empiezan a pelearse. Las hormigas siguen persiguiéndolos. Oxley usa la calavera para desviar a las hormigas. Tras una dura pelea, Indiana Jones consigue tumbar al oficial soviético que se cae al suelo y es agarrado por las hormigas que se lo llevarán al hormiguero mientras lo van devorando. Las hormigas vuelven al hormiguero y el camión soviético consigue recoger a Irina que pudo huir agarrándose a una de las ramas de un árbol.

Indiana Jones sube al anfibio que está conduciendo Marion. Se encuentran con los soviéticos y salta por el precipicio con el vehículo, el cual amortigua la caída contra unas ramas, y se cae al río. De pronto se dan cuenta de que hay tres cascadas, y gracias al vehículo pueden superarlas.

Una vez superadas las cascadas los protagonistas se dan cuenta de que han llegado al lugar deseado.

El principal problema de este segundo punto de no retorno radica en que no hay ningún fuerte ataque de los antagonistas contra los protagonistas, al igual que no hay ningún momento de crisis en ninguno de los protagonistas, por lo que el giro dramático pierde fuerza. Sí que es cierto que los protagonistas están en peligro, pero en ningún momento están fuertemente amenazados por los antagonistas.

Me gustaría destacar también que, además, se dan muchas situaciones casuales y no causales como las siguientes: Para hacer frente a Irina, Mutt usa una espada, por lo visto había hecho competiciones de esgrima anteriormente pero se desconoce hasta el momento esta faceta del personaje, lo que hace que el espectador se extrañe.

Otra situación no causal tiene lugar cuando Mutt se queda colgado en una liana, sube por ella y, casualmente, se trata de una zona llena de lianas y de monos. Mutt usa las lianas como si lo hubiera hecho toda la vida, como si del mismo Tarzán se tratara. Además, una de las lianas que coge, curiosamente le hace llegar hasta el coche de Irina. Por otra parte, me gustaría destacar los monos que también, por alguna extraña razón, se alían con los protagonistas y empiezan a pelearse con Irina y el soldado que va con ella en el vehículo.

Las hormigas gigantes también son otro hecho de mero azar. Evidentemente, ese tipo de hormigas pueden existir en la selva pero, al igual que los monos, ayudan a los protagonistas a superar a los antagonistas en la escena.

La última situación que es casual es el uso del anfibio y del árbol en el que frena la caída. Cuando saltan hacia el río, el vehículo amortigua la caída contra un árbol que casualmente esta justo por donde han salido los protagonistas. Además, gracias al hecho de ser un vehículo que se usa tanto en tierra como en el agua, parece una perfecta justificación para que los protagonistas puedan sobrevivir a tres cascadas.



-950-

Los soviéticos localizan a los protagonistas justo cuando consiguen salir de las arenas movedizas.

#### **4.6.4.4.5 El clímax**

El clímax de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, es muy parecido al de la primera entrega, ya que se ven los poderes que tiene la calavera. En el caso de la primera entrega, es el Arca de la alianza y en esta, es el poder de la calavera del extraterrestre. El clímax comienza en la hora 01:40:28 y finaliza en la hora 01:48:28 de película.

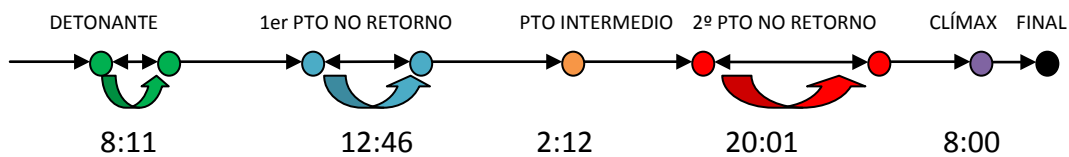
El clímax comienza cuando llegan a la cámara donde se encuentra el resto de los extraterrestres. Indiana Jones coloca la calavera en el cuerpo de uno que no tiene cabeza y activa los poderes. La cámara empieza a destruirse porque está siendo absorbido por una puerta a otra dimensión, la cual se quiere llevar los extraterrestres, Irina se deja absorber por la puerta y los protagonistas se van por otro lado. Mac muere por el camino porque se queda recogiendo reliquias de otra cámara.

Finalmente, una vez muerto Mac, absorbida Irina por los extraterrestres y que los protagonistas han conseguido huir, se dan cuenta del verdadero significado de todo: El tesoro no era la ciudad del oro sino el conocimiento.



-951-

Irina observando los poderes de los extraterrestres durante el clímax final de la película.



#### 4.6.4.5 ANTICIPACIONES

##### 4.6.4.5.1 Anticipaciones de objeto

La nevera: En el prólogo Indiana Jones entra en un pequeño pueblo, que realmente es un lugar donde se hacen pruebas atómicas. En una de las casas a la que entra hay una nevera. En un principio es solo parte del decorado, pero cuando Indiana Jones ve que va a estallar una bomba nuclear se mete dentro; gracias a ésta consigue que la radiación no le afecte y evita morir por la explosión. Bajo mi punto de vista esta anticipación está mal usada ya que si te metes en una nevera es imposible que no le afecte la radiación nuclear y mucho menos que sobreviva a la explosión.



-952-



-953-

La imagen en la que se ve al protagonista pertenece al momento en que Indiana Jones busca desesperado un lugar donde refugiarse de la explosión nuclear. La habitación donde está hay una nevera, que se puede ver a sus espaldas. El protagonista sobrevive gracias a la nevera, la cual ha salido propulsada. La imagen muestra cómo ha quedado la nevera tras la explosión.

La moto de Mutt: Cuando Mutt contacta con Indiana Jones, va conduciendo una moto. Gracias a ella podrán escapar de la trifulca que se forma en el bar donde comienza la llamada a la aventura del protagonista.



-954-



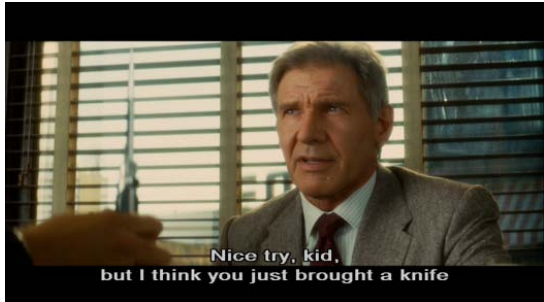
-955-

La imagen en la que se ve a Mutt refleja cuando el personaje llega montado en su moto a la estación de tren de la cual va a salir Indiana Jones. Mutt contacta con el arqueólogo justo antes de que el tren parta hacia su destino. La imagen en la que se ve a Indiana Jones y a Mutt es muestra el momento en el que consiguen huir del bar de los miembros de la KGB. Mutt e Indiana Jones se irán en el vehículo de Mutt.

La navaja de Mutt: Cuando Mutt e Indiana Jones están en la cafetería, Mutt amenaza a unos miembros de la KGB con una navaja; no le sirve para nada, porque los miembros de la KGB van con pistolas. Más adelante, se puede ver cómo juega con ella mientras espera a Indiana Jones. Cuando llegan a la tumba de Orellana, Indiana Jones



le pedirá algo que corte para abrir las vendas que tapan a Orellana. La navaja es un claro ejemplo de cómo una anticipación se puede recalcar. Primero se ve en la cafetería y sirve como amenaza y la segunda vez que se ve es para mostrar que Mutt sabe usarla y la utiliza a veces como entretenimiento. La tercera vez ya es cuando se encuentra su verdadero uso: cortar las cuerdas cuando los protagonistas están atados.



-956-



-957-



-958-



-959-

La imagen en la que se ven los subtítulos es cuando Mutt usa la navaja para amenazar a los miembros de la KGB. Indiana Jones sabe que no le servirá de nada porque los enemigos tienen pistolas. Pero sí que la usará a lo largo de la aventura. La anticipación de la navaja se recalca con ese plano detalle. El momento en el que se ve la navaja en la escena es porque Mutt está jugando con ella. El primer uso de la navaja es cuando Indiana Jones se la pide a Mutt. La tercera imagen muestra justo el momento en el que el arqueólogo corta la funda que tapa el esqueleto de Orellana. Por último la usarán cuando los protagonistas han sido localizados por los rusos, y éstos deciden atarlos y dejarlos en la parte trasera del camión con un soldado vigilándolos. Entre Mutt e Indiana Jones consiguen dejarlo inconsciente. Para cortarse las cuerdas usarán la navaja de Mutt, que la tiene en una de las botas. En la foto se puede ver justo el momento en el que Mutt le lanza la navaja a Indy y le cae en el hombro.

La espada de Irina Spalko: Se puede ver que en el prólogo de la película Irina Spalko usa una espada como arma de defensa y para hacer frente a los protagonistas. A lo largo de la película se verá que la usa para detener a los protagonistas, enfrentarse con Mutt en el duelo de espadas o para pinchar con ella la bolsa donde está la calavera de cristal.



-960-

-961-



-962-

La imagen en la que se ve a Irina es durante el prólogo. Se puede ver cómo Irina le da su espada a uno de los oficiales rusos porque los restos del extraterrestre imantan los metales. A lo largo de la película, Irina hará uso de la espada. En este caso, la usa como arma de defensa en un duelo de espadas entre ella y Mutt. El duelo tiene lugar durante uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. Durante el duelo que tiene con Mutt consigue hacerse durante un momento con la calavera. Irina ha conseguido quitarle la espada a Mutt y con la suya pincha la bolsa donde está la calavera y se hace con ella.

El vehículo anfíbio: Los antagonistas tienen un vehículo anfíbio con el que se harán los protagonistas. Lo usarán como transporte en tierra y agua. Gracias a este vehículo podrán navegar por el río y superar las tres cataratas que les llevan al lugar donde tienen que dejar la calavera de cristal.



-963-



-964-

La primera imagen corresponde al momento del segundo punto de no retorno en la que los protagonistas consiguen hacerse con un vehículo anfibio. La segunda es cuando lo usan tras caerse por un precipicio a un río.

La calavera de cristal: Sirve como anticipación de objeto gracias a sus poderes. La usan de distintas maneras. Mutt la usa para golpear a los soviéticos en alguna de sus peleas. Oxley la usa aprovechando sus verdaderos poderes, cuando hace que las hormigas se desvíen de las proximidades de Indiana Jones. Y finalmente Indiana Jones la usa para colocarla en su sitio y para que los extraterrestres vuelvan a donde tienen que ir.



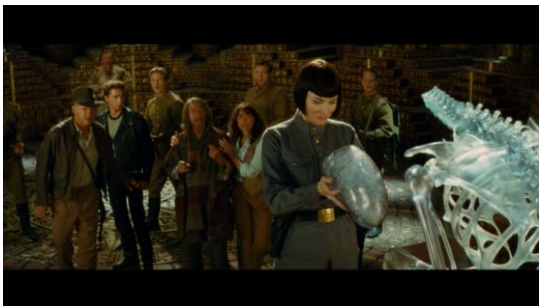
-965-



-966-



-967-



-968-

El plano detalle de la calavera es la primera vez que aparece y es en la tumba de Orellana. La encuentran oculta en una de las tumbas. La imagen en la que sale Mutt

con la espada y la calavera es uno de los momentos del segundo punto de no retorno, cuando Mutt consigue hacerse con la calavera. En este caso la usará para golpear a uno de los soldados soviéticos que está conduciendo el vehículo donde tenían la calavera. La imagen en la que sale Oxley, que conoce los poderes de la calavera: la usará para desviar las hormigas de su camino y no ser devorado por ellas. Por último, y justo antes del clímax de la película, se puede ver cómo Irina coloca la calavera en el cuerpo del extraterrestre que está degollado y hace uso de ésta.

#### **4.6.4.5.2 Anticipaciones de personaje**

Cuando Mutt le está pidiendo ayuda a Indiana Jones en la cafetería, se puede ver que hay varios chicos con chaquetas iguales, pertenecientes a una universidad. Cuando llegan los agentes de la KGB y se llevan a los protagonistas, Mutt golpeará a uno de los chicos que llevan esas chaquetas y se formará una trifulca, que aprovecharán para salir huyendo y despistar a los agentes de la KGB.



-969-



-970-

El chico que tiene la chaqueta azul y blanca que pone “Marshall”, en un principio parece un figurante, pero cuando llegan los agentes de la KGB, los protagonistas lo utilizan para poder huir.

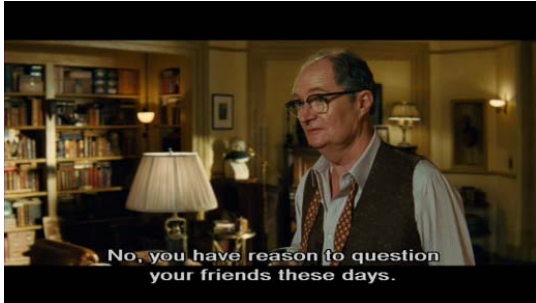
La imagen muestra el momento del inicio de la pelea entre los miembros de dos bandas distintas, los que tienen chaqueta de cuero y los que tienen una chaqueta como el chico que golpea Mutt para crear la pelea.

#### **4.6.4.5.3 Anticipaciones de diálogo**

“Ahora hay motivos para dudar de los amigos”, le dice una miembro de la Universidad a Indiana Jones. Sirve como aviso a Indiana Jones. Este diálogo sirve para anticipar las múltiples traiciones de Mac. En el prólogo, Mac traiciona a Indiana Jones.



Durante el segundo punto de no retorno, le hará creer que es un agente doble y una vez que consiguen escapar de los soviéticos, usa unos detectores para que los antagonistas les encuentren.



-971-



-972-



-973-

La primera imagen refleja el momento en que advierten al protagonista que en los días que están viviendo no te puedes fiar tanto de los amigos. La imagen en la que se ve a Indiana Jones agarrando a Mac del cuello es cuando le informa de que es un doble agente. Sin embargo, el plano detalle del localizador, muestra el momento en que traiciona al protagonista. Durante el tercer acto Mac irá dejando pequeños señuelos para que los soviéticos sepan hacia dónde se dirigen los protagonistas.

“Acércate a ese anfibio”. Se lo dice Indiana Jones a Marion, ésta consigue cogerlo y conducirlo. Es la forma que se utiliza para avisar al público de que los antagonistas tienen este tipo de vehículo. El vehículo se usará en tierra y agua, como se ha dicho anteriormente.



-974-

-975-

La imagen en la que se ve a Indiana Jones y Mutt pertenece al momento en que el arqueólogo le dice a Marion que se acerque al anfibio. La imagen en la que se ven a los cinco personajes es el momento en que el que han conseguido el anfibio y usarán el vehículo para moverse en el agua.

“Tendrás que caer tres veces”, lee Indiana Jones en uno de los papiros que le llevarán al lugar donde tiene que dejar la calavera. Hace referencia a las tres cascadas que tienen que superar en el río.



-976-

-977-

La imagen en la que se ve a Irina y a Indiana Jones muestra el momento en que están leyendo el papiro. La imagen de la cascada pertenece al momento en el que el anfibio pasa una de las tres caídas. Evidentemente cada cascada que pasan los protagonistas es mucho más grande que la anterior

“Un camino a otro dimensión”. Es la forma de anticipar uno de los efectos que tiene la calavera. Cuando Indiana Jones coloca la calavera en el cuerpo del extraterrestre que no tiene cabeza, se verá cómo viajan a otra dimensión.

“La calavera tiene poderes”. Gracias a estos poderes Oxley consigue hacer que las hormigas no ataquen a Indiana Jones y vayan por otro sitio.



-978-

-979-

La imagen en la que se ve al arqueólogo muestra el momento en el que se habla de los poderes de la calavera. Durante el clímax de la película se muestran los poderes de ésta, como se puede apreciar en la imagen que se ve al extraterrestre y a Irina.

#### 4.6.4.5.4 Anticipación de acción



-980-

-981-

La primera imagen corresponde al prólogo. Se puede ver cómo Indiana Jones usa la pólvora de granadas y cartuchos para detectar la caja donde está guardado el extraterrestre que buscan los soviéticos. Usa la pólvora porque tiene virutas de metal y lo que hay dentro de la caja atrae los metales. Cuando Indiana Jones y Mutt llegan a la tumba de Orellana, encuentran unas monedas, las cogen y son imantadas por una cabeza de extraterrestre, como en el prólogo. La imagen de la derecha muestra el momento cuando Indiana Jones se da cuenta de donde está la calavera porque tiene unas monedas en la mano que serán imantadas por ella.

#### 4.6.4.5.5 Anticipación entre sagas

El látigo: En este caso sólo lo usa en el prólogo como cuerda, pero esta vez no le servirá de nada, no calcula bien la distancia y, cuando está a punto de llegar a donde quiere se queda corto y vuelve hacia atrás, se choca con un vehículo.



-982-



-983-



-984-



-985-

Las dos primeras imágenes reflejan el momento de la segunda y tercera entrega en el que el protagonista hace uso del látigo. Al igual que las tres películas anteriores, Indiana Jones usará el látigo como cuerda y para quitarles a los enemigos objetos de la mano, en este caso un arma de fuego.

El sombrero: La primera vez que se ve es cuando los soviéticos los sacan del coche. Cogen el gorro y lo tiran. Es una forma de anticipar que en el maletero del coche está Indiana Jones y que tarde o temprano entrará en escena.



-986-



-987-

La primera imagen corresponde a la segunda parte de la saga, el sombrero se le cae al protagonista y lo recoge antes de que se cierre la cámara. La segunda ya corresponde a la cuarta entrega. La imagen muestra el sombrero del protagonista. Aparece casi al empezar el prólogo; el arqueólogo no ha salido todavía porque está en



el maletero de un coche. Al ver el sombrero del protagonista, el espectador sabe que está a punto a aparecer.

La pistola: En este caso sólo la usa una vez y es para amenazar a los que les quieren atacar a Indiana Jones y Mutt cuando están cerca de la tumba de Orellana.



-988-



-989-

La imagen en la que se ve al protagonista de espaldas disparando pertenece a la primera entrega de la saga; la imagen en que se ve la pistola es cuando Indiana Jones apunta con ella a uno de los saqueadores de tumbas. No llega a dispararle porque se va corriendo, pero le amenaza con ella.

La fobia a las serpientes: Por todos es sabido la fobia de Indiana Jones por las serpientes. Cuando están hundiéndose en las arenas movedizas, Mutt le lanza una serpiente para que se agarre a ella y pueda salir. Por culpa del reptil y el miedo a éstos, le costará salir más de las arenas.



-990-



-991-



-992-

Las dos primeras imágenes pertenecen a la primera y segunda entrega de la saga y corresponden al momento en que se muestra el temor del protagonista hacia las serpientes. En la cuarta entrega, durante el punto intermedio, Indiana Jones y Marion empiezan a hundirse en arenas movedizas. Mutt solo encuentra una serpiente para que la usen como cuerda. Marion no tienen ningún problema en agarrarse a ella, pero la dificultad viene cuando es el turno de Indiana Jones ya que tiene miedo a las serpientes. El guionista decide dar mayor dramatismo a la escena con un temor del protagonista que todo espectador sabe.

#### **4.6.4.5.6 Anticipaciones en el título**

El título sirve para anticipar la aventura de Indiana Jones. En este caso *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*. La calavera juega un papel muy importante en la trama, y el reino es el sitio donde tienen que dejarla.



## **4.7 SAGA *TOY STORY***

### **4.7.1 *TOY STORY***

#### **4.7.1.1 INTRODUCCIÓN**

*Toy Story* es una película de animación estrenada en el año 1995. Tiene una duración de unos ochenta minutos y fue la primera película de animación que se hizo completamente en animación por ordenador. El estudio que se encargó de realizar esta película fue Pixar, que anteriormente no había hecho ninguna película de este tipo, tan sólo había hecho cortometrajes. Fue dirigida por John Lasseter y escrita por Joss Whedon, Andrew Stanton, Joel Cohen y Alec Sokolov.

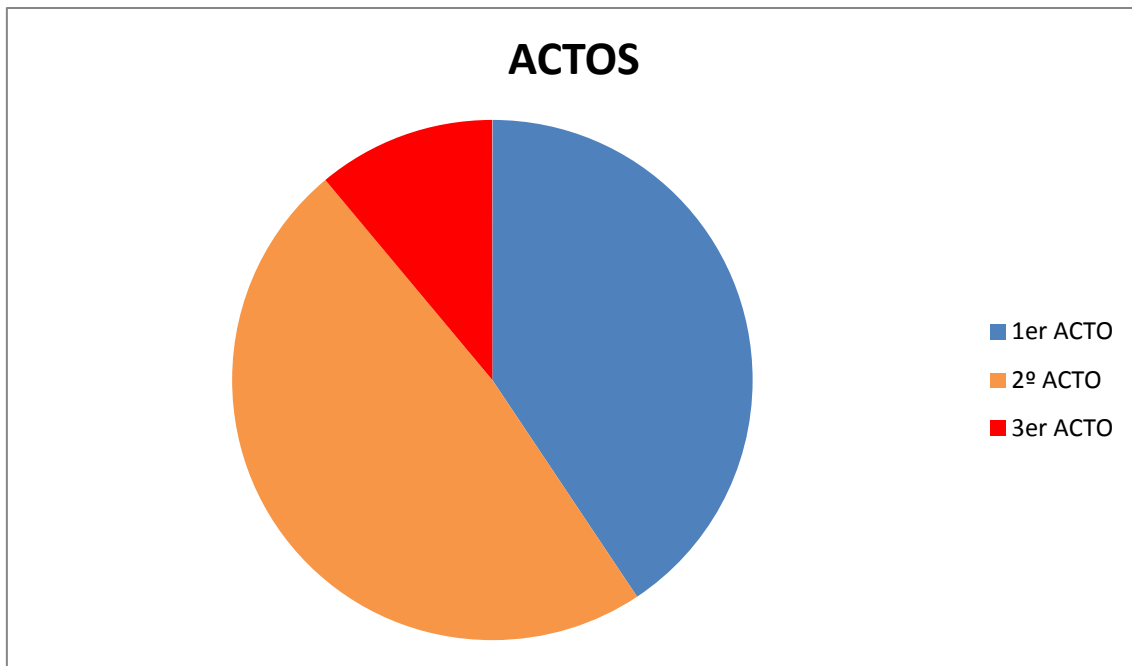
La película fue un gran éxito de taquilla y dio lugar a dos secuelas más. La primera parte se mantuvo todo un mes en el puesto número uno de la taquilla norteamericana.

##### **4.7.1.1.1 Sinopsis**

Los juguetes de Andy, un niño de 6 años, temen que haya llegado su hora y que un nuevo regalo de cumpleaños les sustituya en el corazón de su dueño. Woody, un vaquero que ha sido hasta ahora el juguete favorito de Andy, trata de tranquilizarlos, hasta que aparece Buzz Lightyear, un héroe espacial dotado de todo tipo de avances tecnológicos. Woody es relegado a un segundo plano. La constante rivalidad entre los personajes se transformará en una gran amistad cuando ambos se pierden en la ciudad sin saber cómo volver a casa.

#### **4.7.2 LOS ACTOS**

El guión de *Toy Story* se puede dividir en tres actos que son los siguientes: El primero, es desde la apertura en negro hasta que Woody intenta deshacerse de Buzz. Este acto sirve como planteamiento. El segundo acto, sería desde esta acción de Woody hasta que consigue aterrorizar a Sid y salvar la vida de su amigo, cuando el camión de la mudanza arranca. Durante este acto se desarrollan las historias. El tercer acto comienza con el intento de llegar al camión de la mudanza hasta el final de la película, el día de Navidad. El tercer acto sirve una vez más como desenlace.



#### **4.7.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

Pese a ser una película de animación dirigida al público infantil, esto no significa que no tenga sus respectivos giros dramáticos y que no sea también una película para adultos.

##### **4.7.1.3.1 El detonante**

El detonante de *Toy Story* Tiene lugar entre el minuto 14:03 y el minuto 21:32. Es un detonante de acción y surge de la siguiente manera: Los juguetes de Andy están todos nerviosos porque es el cumpleaños de su dueño y temen que alguno de ellos sea sustituido, pese a la insistencia de Woody, juguete favorito de Andy y líder de los juguetes, en que eso no sucederá.

En el caso de la trama principal, el detonante es de acción y se produce cuando a Andy le regalan un Buzz Lightyear, guardián intergaláctico que es el que sustituye a Woody como juguete favorito del niño. Tiene lugar durante la escena en que Andy llega a la habitación, tira a Woody de la cama y deja el juguete nuevo encima de ésta.

En esta escena, además, también se incluye el detonante de una de las subtramas, cuando Buzz se cree que es un guardián del espacio de verdad y no un simple juguete. En el caso de esta trama secundaria el detonante es un detonante de

diálogo, cuando Woody le dice a Buzz: “No eres un juguete de verdad”. Los dos detonantes tienen lugar entre el minuto 00:14:03 y el minuto 00:19:49 de película.

Bajo nuestro punto de vista los guionistas están muy acertados en poner el detonante de las dos historias en la misma escena, ya que de esta manera pueden seguir centrándose en las tramas a medida que va avanzando la historia y el público infantil no se cansa con tantas escenas donde explicar detalles de las tramas secundarias. De esta forma, también intentan dar un mayor dinamismo y rapidez a la película. Éste podría ser uno de los casos donde es posible demostrar que en una misma escena tienen cabida varios puntos dramáticos importantes -en esta película el detonante de distintas tramas-, ya que en muchas ocasiones se sitúan en distintas escenas.



-993-

Llegada de Buzz Lightyear al cuarto de Andy.

#### **4.7.1.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar cuando Andy y su familia van a ir a cenar al Pizza Planet, y la madre deja llevar a Andy escoger un único juguete. En este momento es cuando Woody pregunta a la bola de billar, que suele dar distintas respuestas, “¿me escogerá a mí?” Y le contesta: “no cuentes con ello”. Esta situación, sin duda alguna, recuerda a la consulta del oráculo en la mitología griega, o en la forja del héroe.

Ante esa respuesta, Woody intenta deshacerse de Buzz procurando tirarlo detrás de la mesa para que Andy no lo vea. Tras intentar empujarlo con el coche teledirigido, surgen una serie de carambolas y Buzz se cae por la ventana al jardín de la casa. Los juguetes se dan cuenta de lo ha hecho Woody, y cuando se van a deshacer de él, aparece el niño. Todos los juguetes vuelven a su sitio. Andy, al no ver a Buzz, decide coger a Woody de forma muy disgustada.

Esta decisión equivocada de Woody dará lugar a dos fuertes contratiempos: el primero es que sus amigos se pongan en contra de él y el siguiente, mucho más fuerte, es la llegada del coche de la madre de Andy a la gasolinera. Toda la familia sale a repostar y es cuando aparece Buzz, se mete dentro del coche y comienza a discutir y pelearse con Woody. En mitad de la trifulca, ambos salen del coche y continúan la pelea fuera. Aparece un camión, se esconden y es cuando la familia de Andy arranca el coche y se van sin Woody. Andy se ha olvidado a Woody sin darse cuenta y los dos juguetes están solos en la ciudad, por lo que deben idear un plan para volver al cuarto de Andy. Para mayor problema de Woody, Buzz desea volver a su planeta y no quiere ir al cuarto de Andy (primer punto de no retorno de la historia secundaria). Woody le convence haciéndole creer que un coche de Pizza Planet es un nave espacial que le llevará a dónde él quiere ir.

El primer punto de no retorno tiene lugar desde el minuto 27:02 hasta el minuto 30:07.



-994-

Woody planeando cómo deshacerse de Buzz.

#### **4.7.1.3.3 El punto intermedio**

Se pueden diferenciar dos puntos intermedios distintos: uno de la trama principal y otra de la secundaria.

El punto intermedio de la trama secundaria tiene lugar antes que el de la trama principal y supondrá un revés muy importante en el argumento, porque Buzz tendrá un cambio de personalidad muy fuerte. Es el momento en que está en casa del vecino de Andy y ve en un anuncio de televisión cómo promocionan los Buzz Lightyear. En ese momento, se da cuenta de que no es un guardián espacial, sino un juguete. Pese a que haya visto el anuncio de la televisión, intenta volar, pero no puede, se cae por las escaleras y se le rompe un brazo. La hermana del vecino de Andy encuentra el juguete y se lo queda.

En este caso, el punto intermedio tiene lugar antes porque la película dura menos tiempo de lo normal, ochenta minutos. El punto intermedio es cuando Woody se encuentra en casa del vecino de Andy, que es la antítesis de su dueño, en vez de disfrutar jugando con los juguetes lo que hace es maltratarlos. Woody observa a sus amigos, e intenta hacerles ver que es amigo de Buzz para que los dos vayan definitivamente al cuarto de Andy. Consigue lanzar un cable que está lleno de luces de Navidad y así intentar llegar utilizándolo como si fuera una cuerda. El señor patata no se fía de Woody. Le pide que muestre que Buzz está con él y que son amigos. Woody coge el brazo de Buzz (que se le ha roto intentando volar) y finge ser el Buzz de verdad. En un descuido enseña el brazo roto, los juguetes de Andy no le creen y le dan la espalda. Buzz y Woody siguen en la habitación del vecino de Andy.

Por lo tanto, se podría decir que el punto intermedio es cuando los juguetes no quieren ayudar a Woody a cruzar porque piensan que ha hecho algo malo a Buzz. Creen esto porque le ven con un brazo sólo y sin el resto del cuerpo. Este nudo dramático tiene lugar desde el minuto 50:36 hasta el minuto 52:49.

#### **4.7.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

En esta ocasión, el segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción que serían los siguientes: Sid, el vecino de Andy, recibe un paquete nuevo. Se trata de un cohete explosivo con el que quiere hacer explotar a un juguete. En un



principio quiere elegir a Woody, pero como éste se esconde, coge a Buzz y le ata el cohete a la espalda. Comienza a llover y Sid decide no encender el cohete. Éste se va dormir y pone la alarma a su despertador. Los dos juguetes tienen que escapar antes de que suene la alarma del despertador de Sid.

Por la noche, Woody intenta hacer entrar en razón a Buzz, que ha perdido toda la alegría por vivir y no quiere hacer nada para escaparse. Woody empieza a hablar con él y le convence explicándole que es mejor ser un juguete que un guardián espacial, porque siendo un juguete hace feliz a un chico, en este caso a Andy. En esta escena, Woody se da cuenta de que no se ha portado bien con Buzz y dice “que realmente es quien debería de estar atado al cohete”. Cuando Woody convence a Buzz, suena el despertador. Sid coge a Buzz y se lo lleva al jardín de su casa. Justo cuando Sid sale del cuarto, llega el camión de la mudanza de Andy. Curiosamente, en este caso, los dos protagonistas tienen que evitar dos cuentas atrás: la primera de ellas es que Sid va a hacer explotar el cohete y la segunda es que Andy se va a ir porque ya ha llegado el camión de la mudanza.

Woody traza un plan para poder rescatar a Buzz y pide ayuda a los juguetes que hay en la habitación de Sid. Son todos una especie de *Freaks* ya que Sid los maltrata, los mutila e intercambia partes del cuerpo de unos con otros.

Woody y los juguetes de Sid consiguen salvar a Buzz y es cuando se dan cuenta de que el camión de mudanzas y el coche de Andy se están yendo.

Este último nudo de acción es el que da lugar al comienzo del tercer acto y es el nudo de acción más fuerte del segundo punto de no retorno.

Los nudos de acción que dan lugar al segundo punto de no retorno tienen lugar entre el minuto 53:00 y la hora 1:05:49.



-995-

Buzz se da cuenta de la llegada del camión de la mudanza, uno de los nudos más importantes del segundo punto de no retorno.

#### 4.7.1.3.5 El clímax

El clímax tiene lugar cuando los dos personajes se encuentran persiguiendo el camión de mudanzas y sueltan el coche teledirigido que se empuja contra el furgón. El cohete empieza a ascender y, justo en el momento en que va a estallar, Buzz activa sus alas y comienza a planear. Woody piensa que está volando pero en realidad Buzz sabe que no es así.

El clímax se desarrolla entre la hora 01:11:35 y la hora 01:13:05.

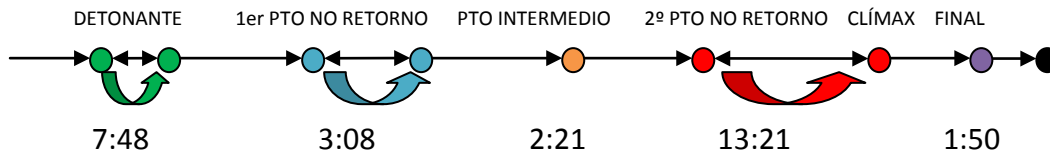


-996-

Buzz enseña a Woody que sabe caer con estilo.

[723]

Me gustaría añadir a este clímax que el director de cine Antonio Cuadri, afirma y compara ese momento entre los dos juguetes con Don Quijote de la Mancha y Sancho Panza, ya que hay un momento en la historia en el que Sancho se deja llevar por la locura de Don Quijote, al igual que Buzz consigue contagiar a Woody cuando se encuentran planeando hacia el coche de Andy.



#### 4.7.1.4 ANTICIPACIONES

Al igual que en las películas de James Bond, Indiana Jones o en la saga Terminator, las anticipaciones de objeto son muy importantes. En este caso los objetos son los juguetes, que son los personajes de la película. Pero también hay distintas anticipaciones que no son de objeto.

##### 4.7.1.4.1 Anticipación de objeto

Estas anticipaciones se pueden considerar también de personaje, porque realmente son personajes de la película, aunque no hablen.

Pese a que sean anticipaciones de objeto, también se pueden considerar de personaje. De objeto, si estamos hablando de los juguetes cuando los usa Andy, o de personaje cuando el niño no los usa.

El juguete que es una pantalla con dos botones en la que se puede dibujar: En un principio Woody la usa para jugar con ella como si fuera un duelo en el oeste. Woody hace como que le dispara y la pantalla dibuja una pistola. Más adelante, cuando los juguetes saben que Woody ha tirado a Buzz por la ventana, lo usan para amenazar a Woody dibujando una soga, dando a entender que está muerto.



Al comienzo de la película, Woody se divierte con su amigo Etch-A-Sketch fingiendo tener un duelo de pistolas. En la imagen en la que se ve al señor Patata, éste cuando con el mismo juguete, en este caso dibuja una soga a Woody con el Etch-A-Sketch, al saber que el vaquero ha tirado a Buzz por la ventana.

Prismáticos de juguete: Se pueden ver en distintas escenas. En un principio lo usan para ver lo que hace Sid, vecino de Andy, con los juguetes. En el desenlace de la película, cuando Buzz, Woody y el coche teledirigido quieren volver a la furgoneta de la mudanza, dicho juguete es el que les informa de que vienen los tres en el cohete y de esta manera se demuestra que Woody tenía razón y venía con Buzz.



-999-



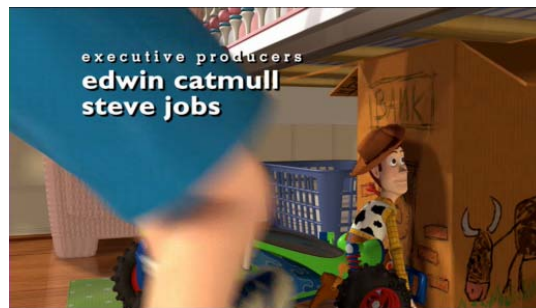
-1000-



-1001-

La primera imagen muestra que los juguetes están nerviosos porque no saben qué regalos son los de la fiesta de cumpleaños de Andy. Entre la multitud se pueden ver unos prismáticos de juguete. La siguiente hace referencia al momento en que Woody usa los prismáticos para saber a quien tiene Sid, el antagonista de la historia. En esta misma escena, Buzz usará los prismáticos para saber de quién se trata. Finalmente el juguete avisa de que Rc, Woody y Buzz se están acercando hacia el camión de mudanzas.

El coche teledirigido: Otro de los juguetes es un coche teledirigido. En un principio solo se ve como un juguete más, pero se usará en la película para distintos fines: primero lo usa Woody para intentar deshacerse de Buzz y más adelante para intentar rescatarle porque Woody ha llegado al camión de la mudanza y Buzz no, debido a que le ha ayudado a escapar del perro de Sid. Woody coge el coche para rescatar a Buzz, pero los juguetes al verlo sin Buzz, deciden tirarlo fuera del camión. Más adelante cuando Woody y Buzz están en el cohete intentando llegar al coche de Andy, sueltan el coche y le da al señor Patata, que llevaba casi toda la película poniendo en contra de Woody a todos los juguetes. Por lo tanto, se usa en tres ocasiones: para empujar a Buzz por la ventana, como transporte, y para golpear al señor Patata.



-1002-



-1003-

-1004-

Las tres imágenes corresponden al coche teledirigido. La primera de ellas, cuando Andy juega con Woody y Rc. En el primer punto de no retorno, Woody usa a Rc. para intentar tirar a Buzz por la ventana. En el tercer acto, justo antes del momento de crisis del personaje, ambos intentarán usar a RC para alcanzar el camión de mudanzas.

El juguete que tiene gran musculatura: Tras el detonante de la película, se puede ver un montaje de secuencias donde los animales cambian de rutina y hacen



ejercicio. Se ve a este juguete haciendo pesas. Al igual que otros tantos juguetes, parece uno más del cuarto de Andy, pero es el que les ayuda con su fuerza a dos cosas: primero, a tirar a Woody del camión de mudanzas y segundo, para intentar abrir la trampilla del camión y que puedan subir Woody, Buzz y el coche teledirigido.

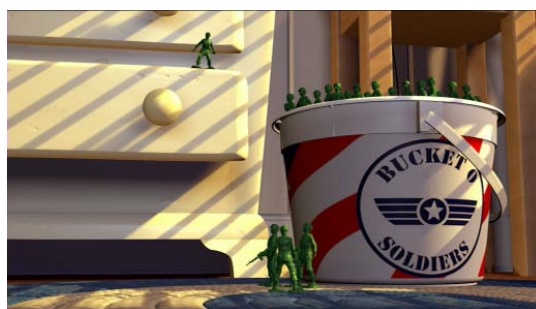


-1005-

-1006-

En un principio parece un juguete más del cuarto de Andy, pero como se puede ver en la siguiente imagen, gracias a su musculatura, puede tirar a Andy del camión de mudanzas.

Los soldados de plástico: Al principio de la película, muestran su fidelidad a Woody por ser el líder de los juguetes y son los que van informando al grupo de si que está en el cuarto de Andy qué le están regalando al niño. Consiguen informar gracias a dos interceptores. Tras saber que Woody ha traicionado al grupo, empiezan a echárselo en cara y a decirle que no es digno de estar entre ellos. Al final de la película, los volverán a usar para informar sobre qué regalos tiene la familia el día de Navidad.



-1007-

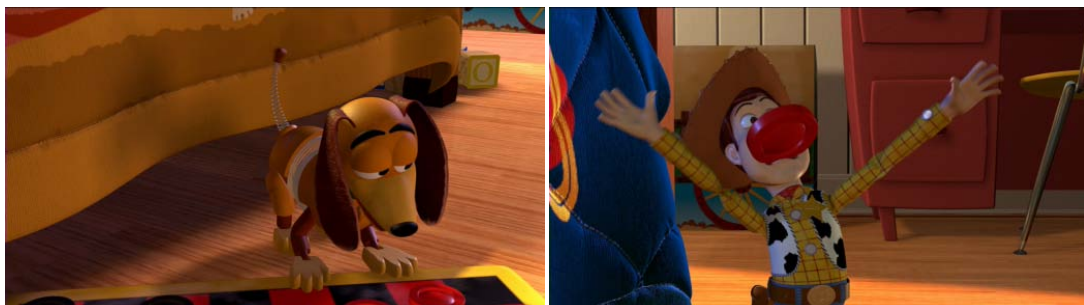


-1008-

-1009-

Las tres imágenes muestran a los soldados de juguete. La primera de ellas, refleja el momento en que aceptan la orden de Woody. El sargento reúne a su pelotón para una misión: indicar cuáles son los regalos de Andy en el día de su cumpleaños. Tras el primer punto de no retorno, intentarán deshacerse de Woody, como se puede ver en la segunda imagen. Finalmente, en el epílogo, una vez solucionado el conflicto, los soldados se ponen manos a la obra. Misma misión en distinta época del año: Navidad.

El juego de las damas: Slinky, el perro elástico, que tiene forma de muelle y es íntimo amigo de Woody, al principio de la película le pide jugar a las damas, pero Woody no puede jugar porque quiere reunir a todos para informarles del cumpleaños de Andy y de la mudanza. Con la llegada de Buzz al cuarto, al ser éste el nuevo juguete favorito de Andy y el líder del grupo, Woody pasa a un segundo plano. Pasa por la zona donde estaban las damas para buscar a Slinky, pero tampoco está. Woody golpea el tablero, las fichas salen volando, una choca contra la pared y le da en la boca. Por lo tanto, en primer lugar se usa para dar a entender que Woody suele jugar mucho con Slinky a las damas. Más adelante, para comprobar que Slinky también prefiere jugar con Buzz, y finalmente, para que la ficha golpee a Woody en la boca.



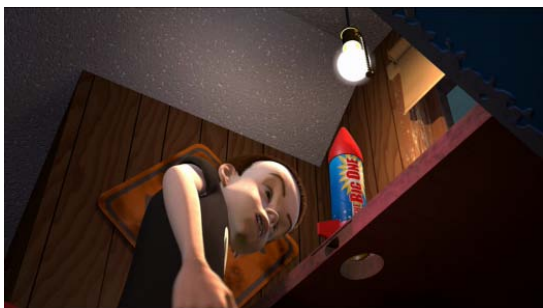
-1010-

-1011-

La imagen del perro corresponde al momento en que lo busca Woody para que reúna a todos los juguetes. Slinky piensa que es para jugar a las damas. La imagen en la que se ve a Woody con la ficha corresponde al momento en que se da cuenta de que Slinky está con Buz, golpea las fichas contra la pared y una de ellas rebota y se le incrusta en la boca. En este caso, se usa la anticipación como *gag* humorístico y tiene lugar en el montaje de secuencias que hay entre el detonante y el primer punto de no retorno.

El petardo: hay un momento en el que se ve al vecino haciendo explotar un soldado de juguete con un petardo. Esta situación sirve para mostrar cómo se comporta Sid con los juguetes y para saber que el chico usa ese tipo de artefactos. Más adelante, le llegará por correo el cohete a su casa y él lo pegará en la espalda de Buzz. El público no se extraña de tal cohete porque sabe perfectamente que Sid usa este tipo de explosivos y trata así a los juguetes.

El cohete: En un principio parece que Sid lo va a usar para hacer explotar a Buzz, pero al final, Buzz y Woody lo usan para acercarse al coche de Andy y al camión de la mudanza.



-1012-

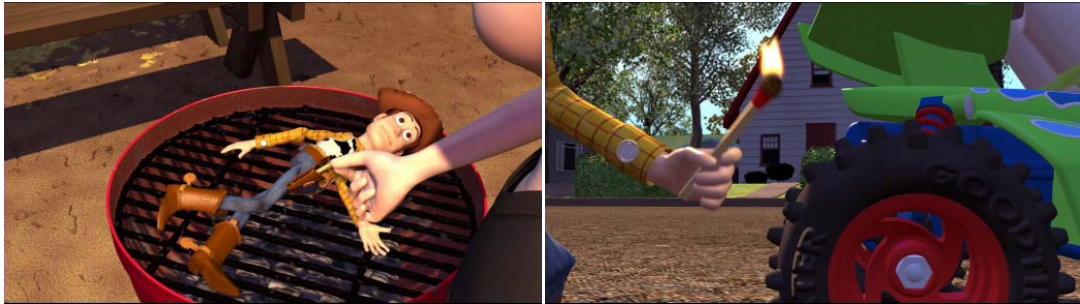


-1013-

La imagen en la que se ve a Sid, muestra el momento en que éste recibe un paquete: es el cohete que pegará a la espalda de Buzz. La anticipación se implanta entre el punto intermedio y el segundo punto de no retorno. La imagen en la que se ve al vaquero y al guardián estelar, pertenece al momento en que Woody enciende el cohete par poder alcanzar al camión de mudanzas. Lo que en un principio es un contratiempo para los protagonistas -Sid quiere hacer explotar a Buzz- al final se transforma en una herramienta para poder alcanzar Woody el camión de mudanzas.



La cerilla: Antes de intentar hacer explotar a Buzz, Sid coloca una cerilla en donde Woody guarda la pistola. Sid la usará para quemar a Woody, pero al escapar éste, intentarán usarla para encender el cohete, pero pasa un coche y la apaga justo cuando la han encendido.

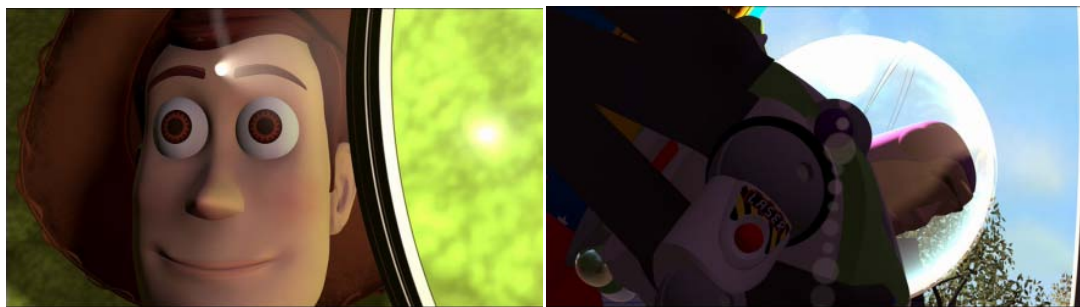


-1014-

-1015-

La imagen en la que se ve a Woody en una barbacoa refleja el momento en el que Sid guarda una cerilla en la funda de su pistola para quemarlo. La que es un plano detalle de la cerilla, corresponde al momento en que Woody va a intentar encender el cohete con la cerilla.

La lupa: Sid usa una lupa aprovechando los rayos de sol para quemar la cabeza de Woody. Cuando se les apaga la cerilla, Woody ve que la escafandra de Buzz sirve también como lupa, por lo que la usa para encender la mecha del cohete.



-1016-

-1017-



-1018-

En la primera imagen se puede ver a Sid usando una lupa para quemar la frente de Woody. En las imágenes segunda y tercera, se ve como Woody se da cuenta de que la escafandra de Buzz sirve como lupa para encender la mecha.

El brazo de Buzz: En el momento en que a Buzz se le rompe el brazo intentando volar, se usará para diferentes fines. En un primer lugar, lo usa la hermana de Sid para jugar con sus muñecas y servir el té. En la misma escena Woody lo usa para darle un golpe en la cara a Buzz y hacerle entrar en razón. También servirá como *gag* humorístico cuando Woody comenta a los juguetes de Andy que han resuelto sus problemas y le dice a Buzz: “Échame una mano por favor”, al tiempo que le lanza el brazo. Al final de esta escena, los guionistas aprovechan el brazo para dar a entender a los juguetes de Andy que Woody ha hecho algo malo con Buzz y que realmente no han hecho las paces. Por esta razón, los juguetes le dan la espalda a Woody. Como se dijo anteriormente, esta situación es la que da lugar al punto intermedio, gracias a esta anticipación es posible este giro dramático.



-1019-



-1020-



-1021-



-1022-

Buzz pierde un brazo cuando se da cuenta de que es un juguete y no un guardián espacial. Intenta volar y no puede. Al caer al suelo, se le rompe un brazo. La hermana de Sid, como no sabe arreglarlo, lo usa para poder servir el té a sus muñecas

y a Buzz. Los juguetes del cuarto de Andy se dan cuenta de que Woody les engaña. Cuando, sin querer, les muestra el brazo de Buzz, se piensan que lo ha matado.

Woody: “Buzz, ¿quieres levantarte y echarme una mano?” En este caso se usa como *gag* humorístico.

Las luces de Navidad: Hay un momento en el que Buzz y Woody se escapan del cuarto de Sid, pero tienen que esconderse porque aparece el perro. Woody se mete en un armario y se enreda con unas luces de Navidad. En un principio, sirve como *gag* humorístico. En la misma escena, Woody usará el escondite para refugiarse de la hermana de Sid, Hanna. Pasadas algunas escenas, se puede ver que Woody lo quiere usar como cuerda para pasar del cuarto de Sid al de Andy, pero como los juguetes se piensan que Woody no está con Buzz, tiran las luces de Navidad.



-1023-

-1024-

Tras esconderse en el armario para que no le vean, Woody sale con unas luces de Navidad. Woody intenta pasar al cuarto de Andy usando las luces de Navidad como cuerda, los juguetes las sueltan al creerse que se ha deshecho de Buzz.

Caja de herramientas: Dentro del cuarto de Sid se puede ver que hay una caja de herramientas. En un principio, la usa para poner la cabeza de una muñeca de su hermana a un dinosaurio que tiene él. Posteriormente, la usará como peso para encerrar en una caja de plástico a Woody, lo que sirve como obstáculo al personaje ya que de esta forma no puede moverla. Una vez que Buzz le ayuda a mover la caja de herramientas y Woody puede mover así la caja donde estaba encerrado consiguiendo huir, le cae toda la caja de herramientas encima. Una vez más, se usa una anticipación para hacer reír al público.



-1025-



-1026-

En la primera imagen Woody no puede mover la caja donde está porque Sid ha puesto una caja de herramientas encima. Woody pide ayuda a Buzz, pero éste no reacciona, está pasando por un momento de crisis. La segunda imagen es cuando Woody ayuda a Buzz a superar su estado anímico. Ambos pueden mover la caja donde está encerrado Woody. Buzz sigue empujando y a Woody se le cae encima la caja de herramientas.

El perro de Sid: Sirve como obstáculo en varias situaciones de la película. La primera vez, cuando intentan huir Woody y Buzz. Más adelante, cuando Woody intenta rescatar a Buzz de la explosión del cohete, también sirve como obstáculo. Finalmente, cuando intentan llegar al camión de la mudanza, comienza a perseguirlos el perro. Al final de la película se hace un chiste con un perro distinto, ya que le dice Woody a Buzz en tono irónico: “¿Qué le pueden regalar a Andy peor que tú?” Y de pronto se oye un ladrido.



-1027-



-1028-

El vecino de Andy tiene un perro con un carácter parecido al del dueño. Lo que en un principio parece un animal de compañía que da más dramatismo a la escena, supondrá más de un obstáculo para los protagonistas, como se puede ver en la siguiente imagen: el perro de Sid persigue a Buzz y Woody e incluso llega a morder al vaquero.



Los *freaks* que hay en el cuarto de Sid: Más que una anticipación es una pista falsa, ya que en un principio Woody cree que son caníbales, pero al final son los que le reponen el brazo a Buzz y los que ayudan a Woody a salvar a Buzz.



-1029-

-1030-

La primera imagen es cuando Sid se va de su cuarto y se deja la puerta abierta. Los protagonistas intentarán salir por ella, pero cuando van a escapar, los juguetes de Sid se acercan a los protagonistas y se piensan que van a ir a por ellos. Woody hace uso de los movimientos de Buzz para poder huir. Finalmente, no son juguetes malos y ayudarán a Woody a rescatar a Buzz. La imagen en la que no se ve al guardián espacial, corresponde al momento en el que están organizando el plan de rescate.

Woody se alía con los juguetes de Sid, aquellos de los que en un principio pensaban que eran caníbales, porque recogían restos de otros juguetes.

#### 4.7.1.4.2 Anticipaciones de diálogo

“Buscaros un compañero de mudanza”, dice Woody a los Juguetes. El tercer acto comenzará con la persecución de Woody y Buzz al camión de la mudanza.



-1031-

-1032-

En la imagen del vaquero se ve el momento en que éste avisa a los juguetes para que busquen un compañero de mudanza. En la imagen de la derecha, es cuando

llega el camión de mudanzas. En esta ocasión, la anticipación es para acelerar el tercer acto.

“Nadie será sustituido”, afirma a los juguetes Andy el día de la fiesta de cumpleaños. Lo dice para que todos los juguetes se sientan seguros y sabiendo que él nunca será reemplazado. En la fiesta de Andy le regalan a Buzz y precisamente es el que sustituirá a Woody.



-1033-



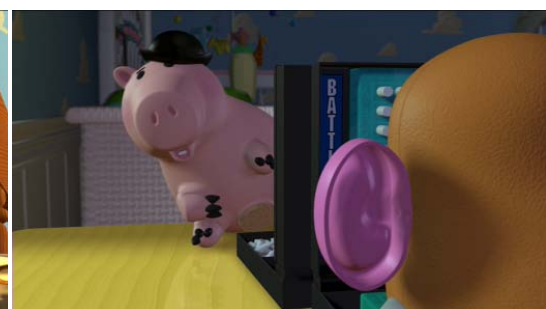
-1034-

Cuando Woody habla de la fiesta de cumpleaños de Andy, es cuando informa a los juguetes de que ninguno será reemplazado. La imagen en la que se ve la cola de Slinky pertenece al momento en el que Woody ha sido sustituido. La escena tiene lugar mediante un montaje de secuencias.

“Batalla naval, es uno de los regalos”, dice uno de los soldados que han ido a ver lo que le regalan a Andy para que los juguetes estén más tranquilos. En la escena en la que Woody intenta ir del cuarto de Sid al de Andy, se ve cómo el señor Patata y Ham están jugando a este juego.



-1035-



-1036-

En la incursión que hacen los soldados en la fiesta de cumpleaños de Andy, uno de los regalos de Andy es Batalla naval. Esta imagen demuestra el uso de esta pequeña anticipación. La imagen en la que se ven al señor Patata y a Ham pertenece al

momento en que están jugando a Batalla Naval. La escena corresponde al momento en que Woody intenta ir a casa de Andy desde la habitación de Sid.

“No sé si el aire es respirable”. Este diálogo lo dice Buzz cuando llega al cuarto de Andy, pensando todavía que es un guardián espacial. Hay un momento en que Woody le abre la escafandra a Buzz y éste se piensa que no puede respirar el aire y que se está ahogando. Esta anticipación también sirve como *gag*.

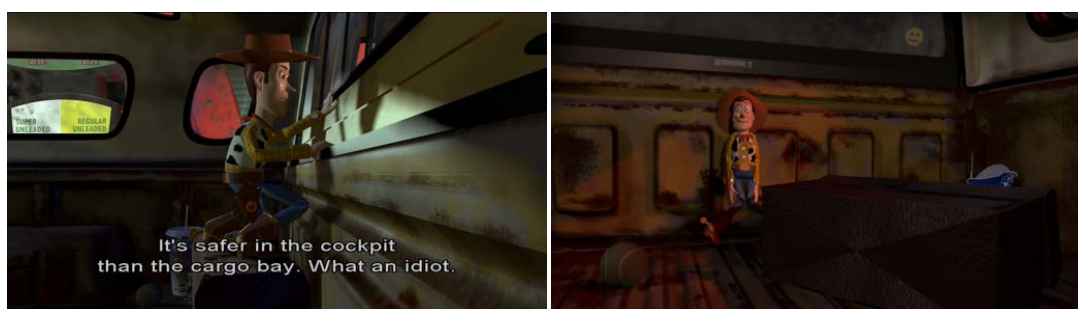


-1037-

-1038-

La primera imagen muestra el momento en que Buzz está informando al mando estelar de su llegada al cuarto de Andy. Entre las cosas que intenta decir es que no sabe si puede respirar el aire. La imagen en la que se ve al guardián estelar y al vaquero refleja el momento en el que se cree que se está muriendo porque no puede respirar el aire.

“Es más seguro la cabina que la zona de carga”, le dice Buzz a Woody antes de entrar en el coche que les llevará a Pizza Planet. Woody se burla de Buzz, Buzz va delante atado al cinturón, completamente seguro, y Woody en el maletero con toda la carga que no parará de golpearle a lo largo de todo el trayecto hasta la pizzería.



-1039-

-1040-

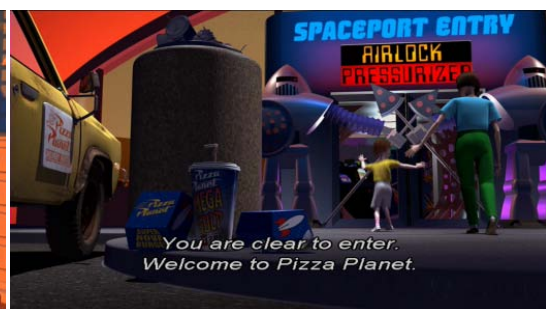
Las dos imágenes son de Woody. La primera imagen refleja el momento en que se burla de Buzz porque éste piensa que el maletero no es más seguro que la parte de delante. La imagen en la que no hay diálogos pertenece a la llegada a Pizza planet, el

maletero no era seguro, al revés de lo que pensaba Woody; muestra de ello es el aspecto que tiene éste, tras haber sido golpeado por todos los objetos que había en el maletero.

“¿Quieres ir a cenar a Pizza Planet?”, le pregunta la madre de Andy a su hijo. Evidentemente, escenas más adelante hay un desarrollo de la historia en este lugar, cuando Sid se encuentra con Woody y Buzz. Además, los dos juguetes saben dónde van a cenar, lo que les hace posible llegar en un coche de la propia pizzería.



-1041-



-1042-

La imagen en la que se ve a Andy y su madre muestra el momento en que ésta le propone ir a cenar al Pizza Plannet. La otra imagen, corresponde al momento de la llegada al restaurante, en este ejemplo, cuando llegan los juguetes y no los humanos.

“El gancho es el que manda”, dicen los juguetes verdes que están dentro de la máquina de premios que se puede coger con un gancho. Buzz entra en su interior pensando que es una nave, Woody va tras él. Woody y Buzz se esconden entre los muñecos. Sid coge uno y ve que debajo de éste hay un Buzz Ligthyear y Woody está agarrado a él. Gracias al gancho consigue, coger los tres juguetes, el extraterrestre, Buzz y Woody.



-1043-



-1044-



La imagen en la que se ve el gancho corresponde al momento en el que los extraterrestres amarillos informan de que el que manda es el gancho. La imagen en la que se ve a los dos juguetes protagonistas, pertenece al momento en el que Sid coge los juguetes con el gancho. La anticipación se implanta y se cumple en la misma escena.

“Romperemos algunas reglas pero si sale bien nos ayudará a todos”. Esta frase se lo dice Woody a los juguetes de Sid antes de ir a rescatar a Buzz de la explosión del cohete. Las normas se rompen cuando los juguetes se acercan a Sid y Woody le habla. Una vez que Sid se va corriendo ante tal situación, todos salen ganando, Woody recupera a Buzz y se supone que Sid ya no maltratará a ningún juguete porque les tiene miedo.



-1045-



-1046-

La imagen en la que se ve a los juguetes organizando el plan muestra el momento en el que Woody informa de que no cumplirán todas las normas. Evidentemente, la regla que rompe Woody es hacerle ver a Sid que los juguetes pueden hablar. En este caso, lo hace para aterrorizarlo y para que no vuelva a maltratarlos. La prueba de ello es la imagen en la que sale Sid con Woody.

#### 4.7.1.4.3 Anticipación de acción

Un claro ejemplo de esta anticipación en *Toy Story*, es cuando Buzz dice a Woody y a todos los juguetes que puede volar alrededor de la habitación de Andy. Evidentemente, no puede volar porque es un juguete y sus alas son de plástico. Woody dice que es “Caer con estilo”. Al final de la película, en clímax, Buzz hace que el cohete salga de su espalda activando las alas y consigue llegar al coche de Andy gracias a que puede “caer con estilo”.



-1047-



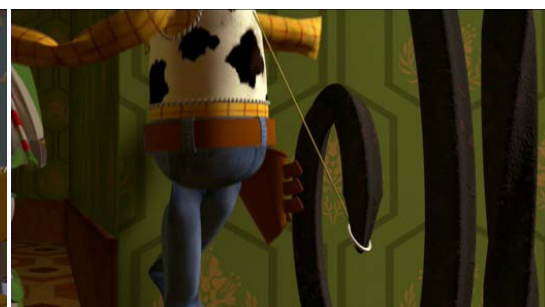
-1048-

La primera imagen pertenece al momento en que Woody dice a los juguetes que Buzz no sabe volar, que ha sido caer con estilo. Gracias a esta faceta de Buzz, los dos protagonistas consiguen llegar al coche de Andy cuando ha explotado el cohete.

El cordel de tiene Woody, en un principio sirve para hacerle hablar y como burla del señor Patata por el modo en que suena. Más adelante, se verá cómo se engancha el cordel en una parte del pasamanos de la escalera de la casa de Sid y Woody hablará como un juguete. Esto sirve para llamar la atención de Hanna, que se acercará y no verá nada.



-1049-



-1050-

Los juguetes de Andy están impresionados con los botones de Buzz que le hacen hablar. Slinky dice que Woody tiene un cordel en vez botones. La imagen en la que se ve a Woody de espaldas muestra el momento en que se le engancha el cordón que le hace hablar. En este caso, sucede en casa de Sid.

Buzz informa a los juguetes de que Andy le ha puesto su nombre en el pie. Lo que en un principio sirve para identificar a los juguetes de Andy, más adelante servirá para que Buzz se dé cuenta de que puede hacer feliz a Andy y que prefiere ser un juguete que un guardián estelar.



-1051-

-1052-

La primera imagen muestra el momento en que Buzz muestra que Andy le ha escrito su nombre en el pie. La imagen en la que solo se ve el pie de Buzz pertenece al momento en el que el personaje evoluciona.

Durante la pelea que tienen Buzz y Woody en la gasolinera, se puede ver cómo Buzz golpea en la cara a Woody y su cabeza da varias vueltas tras el puñetazo. En el momento en que quiere enfrentarse Woody a Sid, además de hablarle, hace girar su cabeza para producirle más miedo.



-1053-

-1054-

La imagen en la que se ve a Woody colocándose la cabeza es el momento en el que el vaquero recibe un golpe de Buzz. Su cabeza comienza a dar vueltas y se la coloca. Hará uso de esta misma faceta para asustar a Sid, como se puede comprobar en la imagen de la derecha.

## **4.7.2 TOY STORY II**

### **4.7.2.1 INTRODUCCIÓN**

Tras el éxito de la primera entrega, Pixar no dudó en continuar la franquicia y la secuela de *Toy Story* llegó a los cines en el año 1999. En esta ocasión, de la dirección se encargaron tres directores y no uno como en la primera parte. Los tres directores fueron John Lasseter, Ash Brannon y Lee Unkrich. Los guionistas fueron Andrew Stanton, Rita Hsiao, Doug Chamberlin, Chris Webb. Al igual que la primera entrega, fue un gran éxito de taquilla y muy bien acogida por la crítica y público.

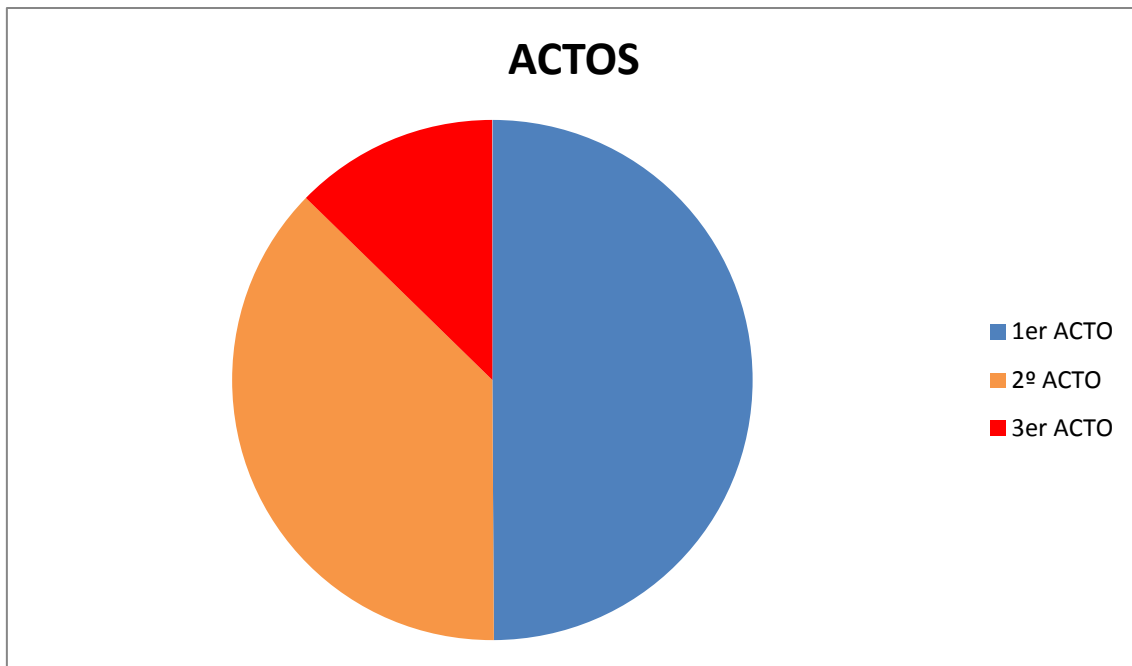
Se podría afirmar que a lo mejor esta segunda parte es un poco más oscura que la primera, pero no significa que no sea para niños, sino que le quisieron dar un toque más adulto con el personaje que quiere a Woody para su colección, para que la película tuviera un mayor *target*.

#### **4.7.2.1.1 Sinopsis**

Cuando Andy se va de campamento dejando solos a los juguetes, Al McWhiggin, un compulsivo coleccionista de juguetes valiosos, secuestra a Woody. Buzz Ligthyear y los demás juguetes tendrán que actuar con rapidez si quieren rescatarlo. Durante la operación de rescate no sólo tendrán que afrontar múltiples peligros, sino que también vivirán divertidas situaciones.

#### **4.7.2.2 LOS ACTOS**

Al igual que la primera parte *Toy story 2* se puede fragmentar claramente en tres actos. El primer acto, desde el inicio hasta la llegada al centro comercial, sirve como planteamiento y como apertura de la trama principal y una subtrama: la de Andy con la colección de Al. El segundo acto sirve como desarrollo y tiene lugar desde la llegada al centro comercial hasta que Al se va con su colección de juguetes hacia el aeropuerto. En este caso, se desarrollan las tramas y se abre una nueva cuando Buzz es sustituido por otro Buzz Ligthyear. El tercer acto y desenlace es desde que Al se va con los juguetes al aeropuerto hasta el final de la película.



#### **4.7.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.7.2.3.1 El detonante**

El detonante tiene lugar cuando un coleccionista de juguetes ve a Woody en un mercadillo que ha montado la madre de Andy en el jardín de su casa. Woody está ahí no porque la madre lo haya decidido, sino porque ha ido a rescatar a su amigo el juguete pingüino al que la madre de Andy lo quiere vender en dicho mercadillo. Una vez que salva a su amigo, Woody intenta huir pero no lo consigue. Una niña ve a Woody y se lo quiere llevar, pero su madre no le deja, y es cuando suena su cuerda (anticipación entre sagas). En este momento lo ve una persona que llevaba buscando un tiempo un ejemplar como Woody, se llama Al McWhiggin y es un coleccionista de juguetes. Intenta comprarlo, pero evidentemente la madre de Andy se niega. En un despiste de la madre de Andy provocado por Al, éste que consigue robar a Woody y se va en su coche. Ante esta situación Buzz intenta ir a salvarlo, pero no lo consigue porque se cae del coche por culpa de un bache.

El detonante de *Toy story 2* es de acción, ya que es cuando Al roba a Woody y se lo lleva a su casa para su colección privada. El detonante de la película se desarrolla entre los minutos 16:59 y 19:08, un poco más tarde que en el de la primera parte, pero esto se debe a que esta película dura más tiempo, alcanza la hora 01:22:22 noventa minutos frente a la hora 01:14:20 que tenía la primera parte.

Una vez que Woody es raptado y llega a casa de Al, se puede ver el detonante de una de las subtramas que es cuando conoce a los juguetes de la colección y los accesorios relacionados con él. Al igual que el de la trama principal, es un detonante de acción, porque Woody es llevado a esa habitación y allí descubre todo lo que el coleccionista tiene.



-1055-

La imagen pertenece al final del detonante de la película. Los juguetes no comprenden cómo alguien puede robar a Woody.

#### **4.7.2.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno pueden ser distintos nudos de acción que son los siguientes: los amigos de Woody descubren quien ha robado al vaquero. Liderados por Buzz, se van de su casa para rescatar al sheriff. Los juguetes consiguen llegar a los almacenes Al.

Por otra parte, se puede considerar que los nudos dramáticos que se han nombrado pueden ser cómo reaccionan los protagonistas al detonante de la trama principal, porque realmente buscan referencias del ladrón y, una vez que saben quién es, van a buscar a su amigo. En el caso de que tan sólo sea una reacción ante el detonante, el primer punto de no retorno sería la llegada al almacén de juguetes.

Independientemente de si el punto de no retorno es la llegada al almacén o los nudos de acción nombrados, al comenzar el segundo acto, los juguetes se encuentran



con un obstáculo muy fuerte: Buzz es capturado por otro Buzz Lightyear y empaquetado en una caja. A su vez sirve como detonante de acción de otra de las subtramas. El resto de los juguetes confunden a Buzz con el otro Buzz Lightyear y se los llevan con ellos.

El primer punto de no retorno de la trama secundaria es cuando llega a casa del coleccionista el reparador de juguetes y arregla el brazo de Woody, lo limpia y lo deja como si el juguete fuera nuevo. A continuación Woody pretende irse, pero tras hablar con los otros juguetes del coleccionista, decide quedarse con ellos, ya que sin Woody la colección no tendría sentido.

Este primer punto de no retorno de la trama secundaria serviría como anticipación y, a su vez, como obstáculo en la trama principal. Como anticipación, porque los amigos no saben que ha tomado esta decisión y se dan cuenta de ello cuando llegan al cuarto. Como obstáculo, porque evidentemente es un problema dentro de la trama: Woody no quiere volver a casa.

El primer punto de no retorno se desarrolla con distintos nudos de acción que tienen lugar entre el minuto 26:28 y el minuto 41:10.

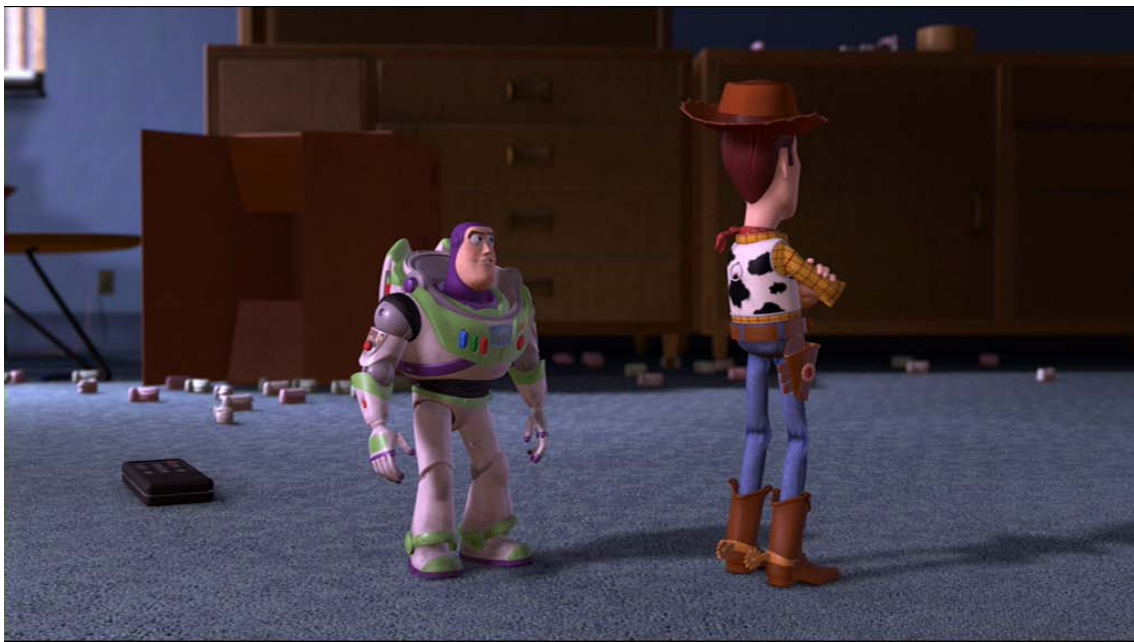


-1056-

La llegada de los juguetes al almacén de Al es uno de los nudos de acción más importantes del primer punto de no retorno.

#### 4.7.2.3.3 El punto intermedio

En esta ocasión El punto intermedio tiene lugar entre la hora 01:01:56 y la hora 01:05:12. Es cuando los amigos de Woody llegan a la habitación donde está el vaquero y éste se niega a volver a casa de Andy porque es consciente de que algún día será mayor y se deshará de él. Sus amigos, ante tal situación, deciden volverse sin Woody. Además, coinciden en la misma escena los dos Buzz Lightyear y se demuestra quién es el verdadero.



-1057-

La imagen corresponde al punto intermedio: Woody no quiere volver a casa de Andy.

#### 4.7.2.3.4 El segundo punto no retorno

En el segundo punto de no retorno tiene lugar una cadena de nudos de acción que son los siguientes: Woody se da cuenta de que tiene que volver con Andy, se borra la pintura que le pusieron en la bota y ve el nombre. Convince a Jessie (la vaquera que estaba entre la colección de juguetes de Al), y a Perdigón el caballo. Cuando van a salir por la rendija (que es el mismo sitio por donde llegaron los amigos de Woody), otro de los juguetes de la colección, el oloroso Pete, aprieta fuerte las tuercas, lo que evita que el protagonista pueda salir. Les dice que quiere quedarse y ser parte de una exposición y no ser el juguete de alguien. Woody llama a sus amigos, pero éstos no pueden abrir.



Además, llega Al y mete a todos los juguetes que quiere vender en una maleta para llevarlos. Se trata de Pete, Woody, Jessie y Relámpago.

Los amigos de Woody deciden ir por el ascensor e intentar coger a Woody. Antes de saltar al ascensor, aparece Zurg y surge un enfrentamiento entre el nuevo Buzz Lightyear y este personaje. Este nudo de acción es el clímax en esta subtrama.

Los juguetes intentan rescatar a Woody pero no lo consiguen. Al se va al aeropuerto. Los amigos de Woody se hacen con un coche de Pizza Planet y van tras él. Este nudo de acción es la pequeña ayuda que da el guionista a nuestros protagonistas para resolver las complicaciones que le han puesto. Además, da lugar al tercer y último acto de la película.

De todos los nudos de acción, los más destacados son:

Cuando Woody se da cuenta de que quiere volver con Andy, Pete encierra a los juguetes y la salida hacia el aeropuerto.

Es curioso observar las distintas formas de una cuenta atrás que existen en los segundos puntos de giro: En *Indiana Jones y la última cruzada*, es el disparo a su padre. En *Aliens*, el regreso, una bomba. En *Toy Story* es el camión de la mudanza. En el caso de esta película, es que Al se va al aeropuerto y tienen que llegar antes de que el vuelo despegue.

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:05:30 y la hora 01:11:55.

#### **4.7.2.3.5 El clímax**

En esta ocasión, habría que destacar tres clímax distintos correspondientes a la trama principal y las tramas secundarias.

El de la trama principal, sería cuando Jessie no ha podido salir de la maleta y ésta ha llegado hasta el avión donde se dirige Al. Woody decide ir a por ella. Una vez dentro del almacén de maletas, intenta sacarla pero los empleados del aeropuerto lo cierran. El avión comienza a arrancar y procuran salir por el agujero de las ruedas del avión. Comienzan a bajar y Woody se tropieza. Jessie consigue cogerlo pero a Woody comienza a rompersele el brazo que tenía descosido. De pronto, aparece Buzz con

Relámpago. Woody coge el cordón que hace posible que hable, lo engancha a una parte del avión y con el peso de Jessie consigue llegar al caballo. En este caso, no hay un enfrentamiento entre dos personajes, como puede ser el ejemplo de las dos tramas secundarias, sino que se trata de una situación de suspense que cierra la trama principal.

El clímax relacionado con la trama principal tiene lugar entre la hora 01:15:06 y la hora 01:19:09.



-1058-

Imagen correspondiente al clímax final de la historia principal: los juguetes han conseguido rescatar a Jessie, pero tendrán el último susto cuando un avión despegue muy cerca de ellos.

La trama relacionada con Woody y los juguetes del coleccionista Al, tiene lugar en la sala de maletas del aeropuerto, donde cada uno va a su respectivo avión. Es el enfrentamiento entre Pete y Woody. Pete aprovecha su pico para hacer daño en el brazo de Woody, pero el vaquero es ayudado por sus amigos con unos *flash* que se han encontrado en una de las maletas donde se pensaban que estaba Woody. Los *flash* molestan en los ojos de Pete y los juguetes consiguen rodearlo, agarrarlo y dejarlo en la mochila de una niña. Este clímax tiene lugar entre la hora 01:13:45 y la hora 01:14:57.



-1059-

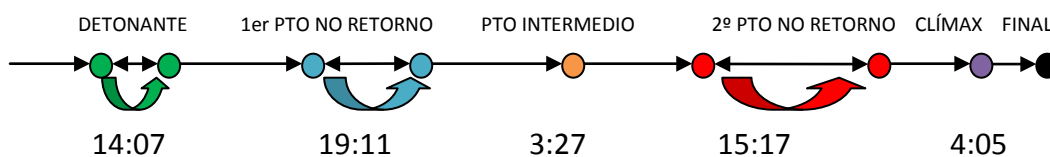
El clímax de esta subtrama comienza en el momento en que Buzz encuentra la maleta donde está Woody, pero Pete intentará evitar que no salven a la vaquera. La imagen refleja al momento en el que se inicia el clímax, Pete golpea a Buzz.

El Clímax de la subtrama de los dos Buzz Lightyear tiene lugar en el momento en que los juguetes intentan escapar de la casa de Al por el ascensor y aparece Zurg, emperador, que es el archienemigo de Buzz Lightyear. El Buzz que pertenece a los almacenes de Al, y por tanto no es de Andy, es el que se enfrenta a Zurg. La pelea es muy similar a la que se ve en el videojuego al comienzo de la película, pero el desenlace es muy distinto ya que al principio en el videojuego, manejado por Rex, el dinosaurio miedoso de Andy, Buzz muere porque los dedos no le alcanzan a todos los botones. Pero en esta ocasión hace que Zurg pierda, lo que es posible gracias a su torpeza. Hay un momento en que Buzz está a punto de morir en manos de Zurg y Rex intenta darle ánimos diciéndole que tiene que ser él mismo. A Rex le entra el pánico y se da media vuelta. Al realizar este movimiento, golpea a Zurg con la cola y lo tira por el hueco del ascensor. Además, en este clímax hay un homenaje a *El imperio contra ataca* y es cuando Zurg le dice a Buzz Lightyear que es su padre, tal y como hace Darth Vader, en la película citada, a su hijo Luke Skywalker. Este clímax está situado entre la hora 01:08:16 y la hora 01:10:02.



-1060-

Momento en el que se produce una anagnórisis en el clímax de esta subtrama.  
Zurg es el padre de Buzz.



#### 4.7.2.4 ANTICIPACIONES

A diferencia de la primera parte, *Toy story 2* tiene pocas anticipaciones relevantes, pero me gustaría destacar que sí que hay varias anticipaciones entre sagas, que no han sido necesarias recalcar en esta segunda parte porque ya estaban implantadas en la primera película.

##### 4.7.2.4.1 Anticipaciones de objeto

El videojuego al que juega Rex al principio de la película: En este videojuego se ve que Buzz Lightyear se enfrenta contra Zurg. Esta anticipación sirve para presentar al enemigo de Buzz, para que al espectador no le extrañe la presencia del juguete en los almacenes de Al, como anticipación del clímax de una de las historias secundarias y como evolución del personaje Rex, porque al principio de la película no consigue pasarse el videojuego y al final no le importa porque ya se enfrentó a él en el ascensor y le venció.



-1061-

-1062-

La imagen en la que pone Game Over, pertenece al momento en el que Rex está jugando al videojuego de Buzz. El videojuego trata sobre el enfrentamiento entre Buzz y Zerg. La imagen en la que se ve a Zerg es el clímax de la subtrama de Buzz, cuando el antagonista comienza a disparar al guerrero espacial.

El pingüino: Es un juguete que lleva unos años cogiendo polvo en la estantería porque Andy ha dejado de jugar con él. Woody lo ve allí porque la madre de Andy deja al vaquero ya que se le ha roto un brazo y lo aparta para arreglarlo otro día. La madre de Andy lo ve y lo mete en una caja para venderlo en un mercadillo. El pingüino sirve como anticipación ya que sin él no sería posible el detonante. Woody ve que se llevan al pingüino al mercadillo y trata de rescatarlo. Debido a esto, Al lo ve y después lo roba.



-1063-

-1064-

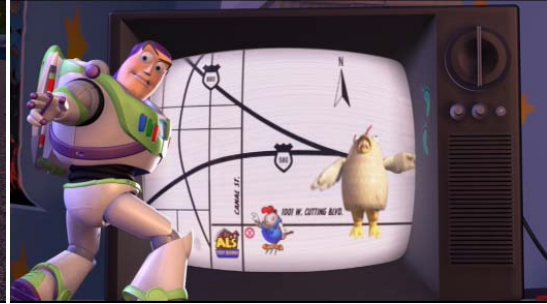
Las imágenes corresponden al muñeco pingüino. En la que se ve la cara de Woody muestra el momento en el que se pone a hablar con él y le dice que lleva mucho tiempo en la estantería porque nadie se acordaba de que estaba allí. La imagen en la que se ve la mano cogiéndolo pertenece al momento en el que la madre de Andy lo coge para venderlo en el mercadillo.



La pluma: Buzz intenta rescatar a Woody del coche que conduce Al, pero no lo consigue. Se cae del vehículo una pluma que recoge Buzz. En un principio, no saben por qué se ha caído del coche, pero Buzz adivinará que es de Al porque han visto en numerosas ocasiones el anuncio de los almacenes donde trabaja y en el que sale disfrazado de pollo.



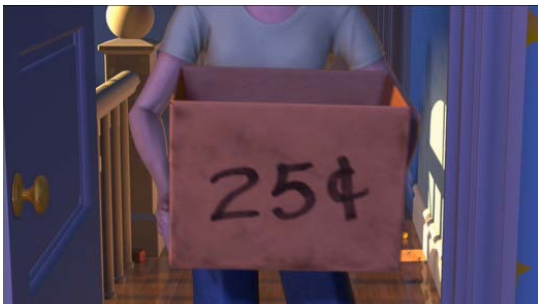
-1065-



-1066-

La imagen en la que se ve a Buzz en la carretera, pertenece al momento en el que éste intenta rescatar a Woody del coche de Al y no lo consigue. Del maletero cae una pluma. La imagen en la que se ve la tele de fondo corresponde al momento en el que Buzz se da cuenta de dónde puede buscar a Woody: en los almacenes Al. En el anuncio se puede ver a un pollo y Al se disfraza así. Ese el motivo por el que se cayó la pluma del maletero.

La caja de cartón donde la madre de Andy guarda los juguetes para venderlos y pone “veinticinco céntimos”, indicando el precio de su contenido. En un principio, mete el pingüino al que quiere rescatar Woody. Como los amigos de Woody no saben por qué baja al mercadillo y ven que se mete en la caja nombrada, empiezan a hacer chistes sobre la situación. La anticipación en este caso no es para resolver una acción pero sí que se usa para poder hacer chistes y así buscar la carcajada del público.



-1067-



-1068-

La primera imagen muestra el momento en el que la madre de Andy entra en su cuarto con una caja para coger juguetes viejos y venderlos por un cuarto de dólar. La imagen en la que se ve el mercadillo refleja el momento en el que los juguetes hacen el chiste con el precio que se pone Woody. El vaquero se ha metido en la caja para rescatar el pingüino.

El monopatín: En el mercadillo que organiza la madre de Andy se puede ver que hay monopatín a la venta. En un principio, parece un trasto más del mercadillo, pero Al lo utiliza para empujarlo y con el ruido que hace despistar a la madre de Andy. Así consigue robar a Woody y llevárselo para su colección.



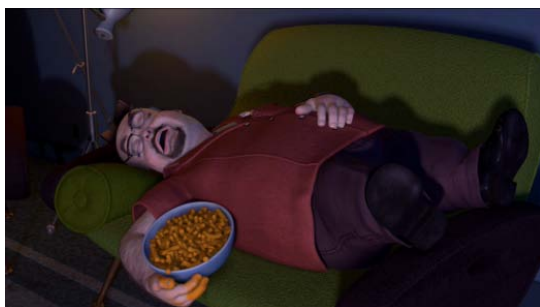
-1069-



-1070-

La anticipación del monopatín se implanta y se cumple casi a la vez. Al se tropieza con el monopatín en el mercadillo y lo utilizará para hacer ruido y despistar a la madre de Andy con el fin de robar al vaquero.

Los ganchitos que come Al: Hay un momento en el que Woody intenta escaparse del cuarto de Al, pero debe ir a buscar el brazo que se le ha roto y guarda el coleccionista en el bolsillo de su camisa. En la escena se ve que Al está durmiendo y tiene un cuenco grande lleno de ganchitos. También se ven en el suelo y por parte de su cuerpo. Cuando Woody se está acercando al bolsillo de Al, se oye como si alguien estuviera pisando los ganchitos, resulta ser el caballo Perdigón que le quiere ayudar. En este caso, la anticipación sirve como obstáculo a Woody para conseguir su brazo, pero realmente el caballo lo hacía con toda la buena intención del mundo.



-1071-



-1072-

La imagen en la que se ve a Al con el cuenco de los ganchitos corresponde al momento en el que se queda dormido y se le caen al suelo. La imagen en la que se ve a Woody y el caballo pertenece al momento en el que Woody intenta escaparse y se da cuenta de que está Perdigón detrás de él porque éste va pisando los ganchitos.

La guía que encuentra Rex en los almacenes: Es una guía para saber cómo pasarse el videojuego. Se puede considerar una pista falsa, porque realmente después se enfrenta a Zurg en persona y, al ganarle, ya pierde interés en el videojuego.



-1073-



-1074-



-1075-

Las tres imágenes mostradas pertenecen a la anticipación de la revista. La primera, es un plano detalle del momento en el que Rex la encuentra en los almacenes de Al. Las dos siguientes son cuando habla sobre la revista y los trucos que está leyendo. La imagen en la que se ve al Señor Patata, muestra uno de los momentos del



segundo acto en el que le habla sobre los trucos. El señor Patata se quita las orejas para no oírlo. La imagen en la que está con Ham es el momento en el que el personaje evoluciona y no quiere saber nada sobre la revista ni el videojuego.

La cola de Rex: Sirve en primer lugar para que Buzz, cuando se separa del grupo, vea adonde van los juguetes. Esto se debe a que los juguetes se meten dentro de una bolsa de deportes que lleva Al desde el almacén a su casa, pero Rex no cabe y se le sale la cola. Buzz ve que sobresale de la bolsa y comienza a perseguirlos. Más adelante, también servirá para golpear a Zurg y que se caiga por el hueco del ascensor.



-1076-



-1077-



-1078-

Las tres imágenes siguientes corresponden a Rex. La primera, es cuando por su torpeza destroza las maquetas con las que estaban reconstruyendo el momento en el que Woody fue robado. La segunda imagen, cuando sobresale su cola de la bolsa de Al y la tercera, cuando golpea a Zurg con su cola en el momento en que va a matar al Buzz que pertenece a los almacenes. Gracias a su torpeza y su cola, los protagonistas vencen a Zurg, y el antagonista se cae por el hueco del ascensor.

El pico de Pete: Pete, el juguete que forma parte de la colección de Al, tiene un pico, porque originariamente vendían el juguete como el amigo de Woody que trabajaba en la mina. Sin embargo, usa el pico para diferentes fines: en primer lugar,

para encender la televisión, sin que nadie le vea, cuando Woody quiere recuperar su brazo e irse del cuarto de Al. En el segundo punto de no retorno, lo usa para cerrar la trampilla por donde entran y salen los juguetes para rescatar a Woody y que así no puedan escaparse. Finalmente, lo usa para enfrentarse a Woody y descoserle de nuevo el brazo para hacerlo más débil.



-1079-



-1080-



-1081-



-1082-

La primera imagen pertenece a la colección de Al. Como se puede observar, Pete está dentro de una caja y tiene un pico, el cual utilizará a lo largo de la película. La primera vez, para cerrar el sitio por el que han entrado los amigos de Woody. En la misma escena lo usa para apagar la televisión y finalmente, para cortar parte del brazo a Woody.

Los *flashes*: Cuando los amigos de Andy están buscando a Woody en la habitación de las maletas en el aeropuerto, ven una maleta que parece la de Al. Se acercan corriendo pero no es, y se encuentran con unos *flashes* para usar con la cámara. En un principio parece que no les sirve para nada, pero prácticamente después de verlos los usan para cegar a Pete y así salvar a Woody.



-1083-

-1084-

La imagen en la que se ven los *flashes* dentro de la maleta muestra el momento en el que los amigos de Woody se han equivocado de maleta y dentro hay material para usar con cámaras de fotos. La siguiente imagen corresponde al momento en el que usan los flashes para que Woody pueda vencer a Pete.

#### 4.7.2.4.2 Anticipación entre sagas

La pantalla con dos ruedas en la que se puede dibujar. Este juguete, en la primera parte servía, por ejemplo, para que Woody jugara con ella como si de un duelo se tratara. En esta segunda parte, como se sabe que existe y cómo la usan los juguetes, los guionistas aprovechan esta situación para no presentar de nuevo al juguete y la usan en primer lugar para dibujar al sospechoso que ha robado a Woody y después para dibujar al hombre disfrazado de pollo que han visto en el anuncio.



-1085-

-1086-

La imagen en la que se ve la soga dibujada en el juguete pertenece a la primera entrega de la saga. En la segunda entrega se hará uso de este juguete para dibujar a Al y el mapa que se ve en el anuncio de la televisión.

La máquina que escribe mensajes: En la primera parte, la usan como cartel informativo o para decir “de nada” a Woody. En esta segunda parte, Buzz la usa para descifrar un código que ve en la matrícula de Al.



-1087-



-1088-

Las dos imágenes corresponden al mismo juguete. La imagen de la izquierda es de la primera entrega, la máquina es un juguete más de Andy. En la segunda entrega lo usará Buzz para saber quién ha robado a Woody.

El perro de Andy: En el epílogo de la primera parte se puede oír cómo a Andy le regalan un perro por Navidad. Lo que en un principio parece una complicación en la primera parte, en esta segunda lo usan como medio de transporte por la casa.



-1089-

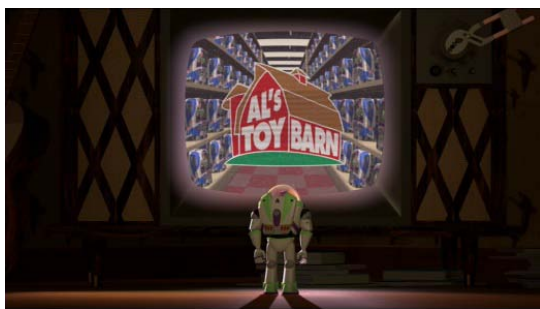


-1090-

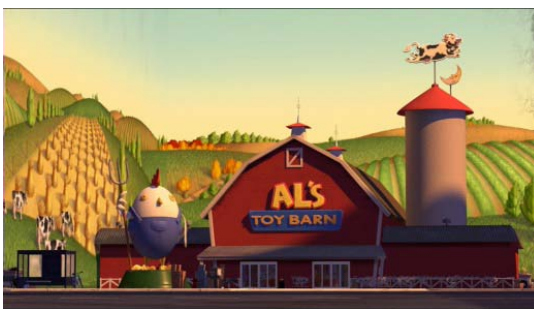
La imagen en la que se ve la nieve pertenece a la última escena de la primera entrega. Uno de los regalos de Andy es un perro, en un principio un contratiempo para los juguetes. La imagen en la que se ve a Woody pertenece a la segunda parte de la saga, Woody usa el perro para rescatar al pingüino.

El almacén de Al que se ve en el anuncio de la televisión, es el mismo que el del anuncio de la primera parte, donde Buzz se da cuenta de que no es un guardián espacial. Los guionistas aprovechan esta situación implantada en la primera parte para dar mayor juego a la historia.





-1091-



-1092-

La imagen en la que se ve a Buzz de espaldas, muestra el momento de la primera parte en que ve el anuncio y se da cuenta de que es juguete. La empresa que patrocina el producto son los almacenes de Al. La imagen en la que se ven los almacenes de Al pertenece a la segunda entrega de la saga, Al es el antagonista de esta secuela.

La forma de detectar al verdadero Buzz cuando se encuentran los dos Buzz Lightyear en el cuarto de Al se resuelve gracias a dos situaciones distintas de la primera parte. La primera de ellas es cuando Buzz abre la escafandra del otro Buzz Lightyear y reacciona igual que cuando Woody le abre a Buzz la suya en la primera parte. La segunda forma de detectarlo es que le enseña el pie donde tiene puesto el nombre de Andy. Esta última anticipación sirve para que Woody vea su pie, borre la tinta y se dé cuenta de que quiere volver a casa de Andy, y no formar parte de una exposición.



-1093-



-1094-

En la primera parte de la saga, Woody le abre la escafandra a Buzz, el guardián espacial piensa que el aire no es respirable. Buzz hará lo mismo en la segunda entrega para demostrar que él es el verdadero Buzz, pero él lo hará con otro guardián espacial.

El cordel de Woody: Woody tiene un cordel en la espalda para que el juguete pueda hablar si se tira de él. En la segunda parte, lo usara como cuerda para engancharlo a una parte del avión y así poder salvar a Jessie.



-1095-

-1096-

En la primera entrega se puede ver que el cordel de Woody se engancha y hace sonar la voz del juguete cuando está en casa de Sid. Esa imagen corresponde a la primera entrega. La siguiente imagen es un plano detalle del momento en que consigue enganchar la cuerda para poder salvarse.

### 4.7.3 TOY STORY III

#### 4.7.3.1 INTRODUCCIÓN

Tras el éxito de taquilla de las dos películas anteriores de esta saga Pixar decidió hacer una tercera entrega, pero esta vez tardó muchos más años –once- que el estreno entre la primera y la segunda, que fueron cuatro.

La película se estrenó en año 2011 y fue dirigida por Lee Unkrich, que había sido uno de los directores de la segunda parte y venia de dirigir la exitosa *Buscando a Nemo* (Finding Nemo, Lee Unkrich, 2010). La película recaudó ciento nueve millones de dólares en el primer fin de semana de su estreno, lo que supone el segundo mejor estreno de la historia del cine de animación. El guionista y actor Simon Pegg afirmó: “no tengo palabras para expresar mi respeto, afección y admiración por *Toy Story III*”.

Bajo mi punto de vista, lo que parece de nuevo una película infantil, se transforma es un homenaje a las grandes películas sobre huidas carcelarias como *La gran evasión*, donde gozan tanto público infantil como adulto. Además hay que tener en cuenta que los guionistas estuvieron muy acertados en mostrar un Andy mayor que

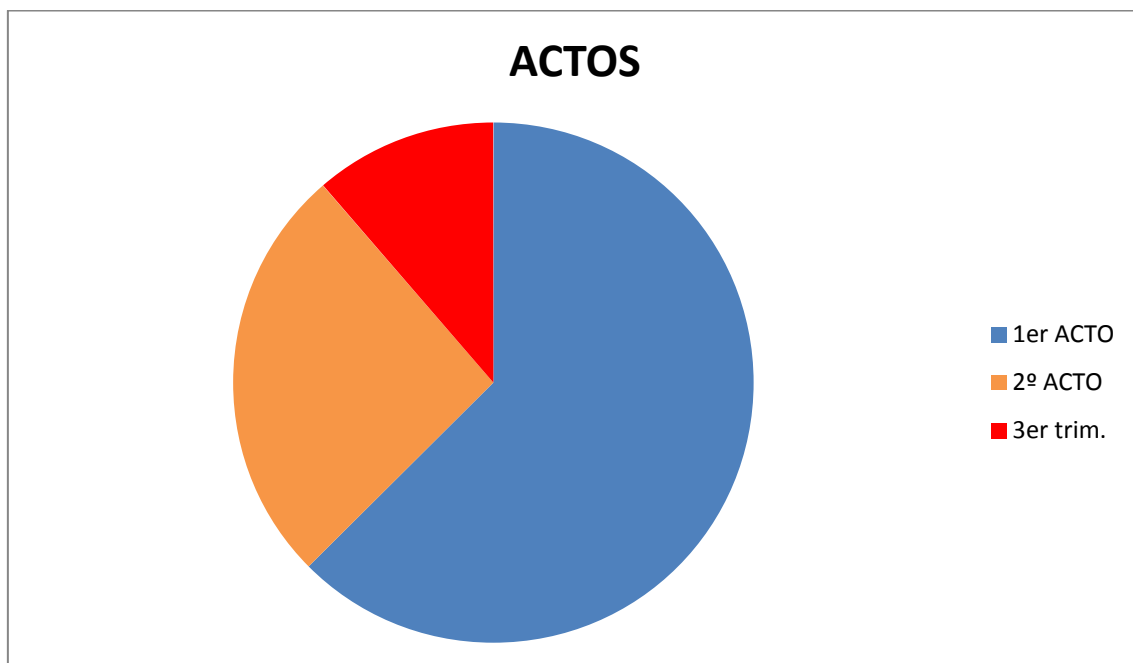
va a la universidad porque así deja claro que no solo ha crecido el personaje sino el público que vio las anteriores partes. Gracias a esto, la película gana respecto a esta generación ya que le transmite nostalgia del pasado.

#### 4.7.3.1.1 Sinopsis

Cuando su dueño Andy se prepara para ir a la universidad, el vaquero Woody, el astronauta Buzz y el resto de sus amigos juguetes, comienzan a preocuparse por su incierto futuro. Efectivamente, todos acaban en una guardería donde, por ejemplo, la muñeca Barbie conocerá al guapo Ken. Esta reunión de nuestros amigos con otros nuevos juguetes no será sino el principio de una serie de trepidantes y divertidas aventuras.

#### 4.7.3.2 LOS ACTOS

Al igual que las dos anteriores películas correspondientes a esta saga, *Toy Story III* tiene tres actos que son los siguientes: Desde el inicio hasta que se desarrolla el plan de huida es el primer acto; desde que se inicia el plan de huida hasta la llegada al vertedero, el segundo acto; el desenlace y tercer acto, desde la llega al vertedero hasta el final de la película. Al final de la película aprovechan los títulos de crédito para cerrar pequeños flecos del guión y hacer más *gags* humorísticos.



### **4.7.3.3 LOS PUNTOS DRAMÁTICOS**

#### **4.7.3.3.1 El detonante**

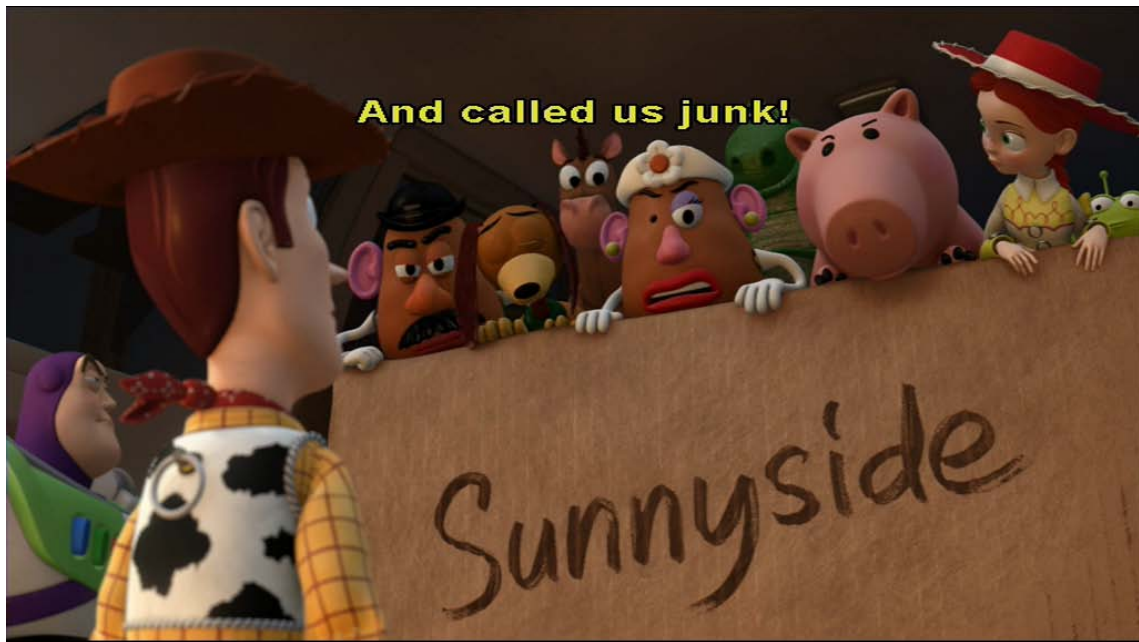
En este caso es un ejemplo parecido a *Regreso al futuro*, ya que se puede considerar que es un detonante de situación. Sin embargo, también se puede considerar un detonante de acción, en cuyo caso el primer punto de no retorno cambiaría.

##### **4.7.3.3.1.1 Si el detonante es de acción**

En el caso de que sea un detonante de acción, El detonante se desarrollaría entre el minuto 15:19 y el minuto 19:48, cuando se muestra al público que Andy ya es mayor, se va a ir a la universidad y le dice a la madre lo que quiere hacer con sus juguetes viejos. Andy hace una bolsa con todos menos con Woody que se lo quiere llevar a la universidad, pero no quiere donarlos, quiere subirlos al desván. Justo cuando Andy va a subir los juguetes al desván, se encuentra con su hermana que va a donar unos regalos para una guardería. Andy le ayuda porque ve que no puede con ellos y deja su bolsa con los juguetes en las escaleras plegables que conducen al desván. Las escaleras se cierran y se queda la bolsa en medio del pasillo de la casa. La madre ve la bolsa y la coge pensando que son para donar a la guardería adonde va a llevar los juguetes de la hermana pequeña de Andy. Woody intenta ir a salvar a sus amigos pero la madre de Andy coge la bolsa y los lleva a la basura. Woody baja hasta las bolsas de basura y no ve a sus amigos porque han logrado escapar. Ve que van al garaje y deciden ir a la guardería con los juguetes de la hermana de Andy.

Por lo tanto el detonante de acción sería la confusión de bolsas por parte de la madre de Andy y la reacción de los personajes que deciden ir a la guardería para que los niños jueguen con ellos y no estar durante tiempo indefinido en el desván.





-1097-

Los juguetes deciden ir a la guardería porque piensan que Andy los va a tirar a la basura.

#### **4.7.3.3.1.2 Si el detonante es de situación**

En el caso de que el detonante sea cronológico, se suceden una serie de nudos de acción que dan lugar al primer acto hasta el primer punto de no retorno. Se desarrollaría desde el comienzo de la película hasta el minuto 55:16.

Al igual que en la primera parte, Andy está jugando con sus juguetes y los presenta como si de una historia real se tratase. Aparecen Woody, Buzz, Señor y señora Patata, Jessie, Perdigón, Rex, Ham, Slinky... Al terminar de jugar, se ve que se trata de una grabación de la madre.

Montaje de escenas con créditos iniciales mientras se ve a la madre de Andy grabando: cumpleaños de la hermana de Andy, la madre de Andy midiendo a su hijo, Andy midiendo a Woody, lo que miden los otros juguetes marcado en la puerta, Andy con Woody en brazos, Andy jugando con sus juguetes tan queridos, Andy jugando con Buzz con su voz y su rayo láser, Andy viendo una película con los juguetes, Andy jugando con Jessie, Perdigón y Buzz en el césped de su casa, Andy juega feliz en su cuarto con los juguetes, se tira a la cama y los abraza. Fundido a negro.

Los juguetes de Andy están en un baúl intentando que él lo abra. Los soldados llevan al baúl el teléfono móvil de Andy; Jessie le hace una llamada para que suene

dentro del baúl. Andy se acerca al baúl, lo abre, coge el móvil e ignora a los juguetes. Los juguetes se dan cuenta de que Andy ha crecido y que no jugará más con ellos. Los militares se van a buscar otro sitio donde vivir.

Los juguetes se esconden porque llegan Andy y su hermana. La madre le dice que ordene el cuarto y que separe en bolsas distintas la basura o lo que quiere llevar al desván. También le dice a su hermana que meta en una bolsa los juguetes que no quiere para donarlos a una guardería. Andy comienza a separar los juguetes que quiere para dejar en el desván, aparta a Andy para llevarlo a la Universidad. Andy coge la bolsa de juguetes, abre las escaleras del desván y cuando va a subir, ve que su hermana no puede con su caja de juguetes que quiere donar, le ayuda, las escaleras se cierran y dejan la bolsa en mitad del pasillo. La madre de Andy ve la bolsa y la deja pegada al cubo de la basura. Woody va al rescate de sus amigos porque piensa que Andy no los quiere.

Al llegar al cubo de la basura, Woody intenta abrir las bolsas y no puede. Llega el camión de la basura y mete las bolsas. Woody cree que los juguetes han muerto. De pronto ve una caja andando. Se trata de sus amigos que se dirigen al garaje. Entran en el coche con la idea de ir a la guardería. Woody intenta convencerles de que no vayan pero el coche de la madre arranca y se los lleva.

La madre saluda a la chica de recepción y a su hija, y deja la caja de juguetes.

Llevar la caja de juguetes a un cuarto de la guardería donde se ven a unos niños jugando perfectamente con los juguetes. Suena la campana y los niños se van al recreo. Rex empuja la caja sin querer y se caen todos los juguetes. Todos los juguetes de la guardería los reciben muy bien.

El oso rosa les pone en situación y parece el lugar perfecto. Ken se enamora de Barbie y les enseña la guardería entera. El oso les lleva a una habitación nueva, para que los niños jueguen con ellos. Ken se lleva al otro cuarto a Barbie. Woody dice que quiere volver con Andy, pero el resto de los juguetes quiere quedarse. Los juguetes esperan ansiosos la llegada de los niños del recreo en la habitación nueva.

Woody consigue huir de la guardería tras agarrarse con el carro del hombre de la limpieza y salir por la ventana del cuarto de baño. En la azotea encuentra un ala

delta y la usa para volar hacia el exterior. Una vez fuera, se engancha en un árbol y lo recoge la hija de la chica que recibe a la madre de Andy. Su nombre es Bonnie y se lo lleva a casa.

Los juguetes esperan ansiosos la llegada de los niños que están en el recreo. Los juguetes que están en la guardería se esconden. Buzz sabe que algo va a ir mal. Una marabunta de niños pequeños invade la habitación y empiezan a jugar muy mal con ellos, maltratándolos.

Andy llega a casa de Bonnie y ésta juega perfectamente con él y con el resto de sus juguetes.

Anocheciendo ya la guardería cerrada, los juguetes ven que los niños no han sabido jugar con ellos, y tienen mucho dolor. Buzz se dirige a hablar con el oso rosa para que les cambie a la habitación de los mayores. Intentan abrir la puerta pero no pueden. Buzz sale por el tragaluz.

Buzz ve a tres de los juguetes de la otra sala (la sala mariposa) y los sigue. Entran por una máquina expendedora, y Buzz va tras ellos. Al llegar a la habitación, se encuentra con que están apostando con un juego y les oye decir que se van a deshacer de los juguetes de Andy. Ken ve a Buzz, lo cogen y se lo llevan a la biblioteca.

Woody intenta huir de la casa de Bonnie. Los juguetes de Bonnie lo ven intentando huir y le ayudan porque entienden que pertenece a otro chico, Andy.

Buzz está atado a una silla. Llega el oso rosa (Lotso). Le quita las cuerdas y ve que las cualidades como líder de grupo de Buzz son perfectas para estar en su clan. Lotso le cambia la configuración y de esta manera se vuelve malo, Buzz grita y lo oyen sus amigos.

Los amigos de Buzz oyen el grito. La Señora Patata decide mirar por debajo de la puerta con su único ojo, ya que el otro lo perdió en casa de Andy. No ve nada salvo los pasillos oscuros. Pero por el otro ojo ve lo que pasa en casa de Andy y es cuando se dan cuenta de que el chico está buscando sus juguetes y que lo de la bolsa de basura fue una confusión. Lotso llega con sus secuaces y con un Buzz irreconocible. Los juguetes se quieren ir pero Buzz lo impide y encierran a todos. Al Señor Patata lo llevan

“a la caja”. Barbie ve lo sucedido, se acerca a Ken y se enfada con él. Buzz le explica las normas a los juguetes que están en las celdas.

Woody busca en internet la dirección de Andy y se da cuenta de que está cerca de su casa. Los juguetes de Bonnie le cuentan que la guardería en realidad es una cárcel para juguetes. El juguete que lo cuenta, que es un payaso, conocía de antes a Lotso y por eso lo sabía. Woody se da cuenta de que tiene que volver a por sus amigos.

Los juguetes de Lotso llegan al cuarto donde estaban encerrados y dejan al Señor Patata. Los niños de la guardería entran en sus aulas. Woody sale de la mochila de Bonnie, llega a donde están sus amigos y ve cómo son mal tratados por los niños. Aparece un juguete en forma de teléfono que le avisa de lo difícil que es escapar y que sólo hay una manera de conseguirlo a través del camión de la basura.

En el recreo de los niños, Woody aprovecha para ver a sus amigos y decirles cómo desarrollar el plan.

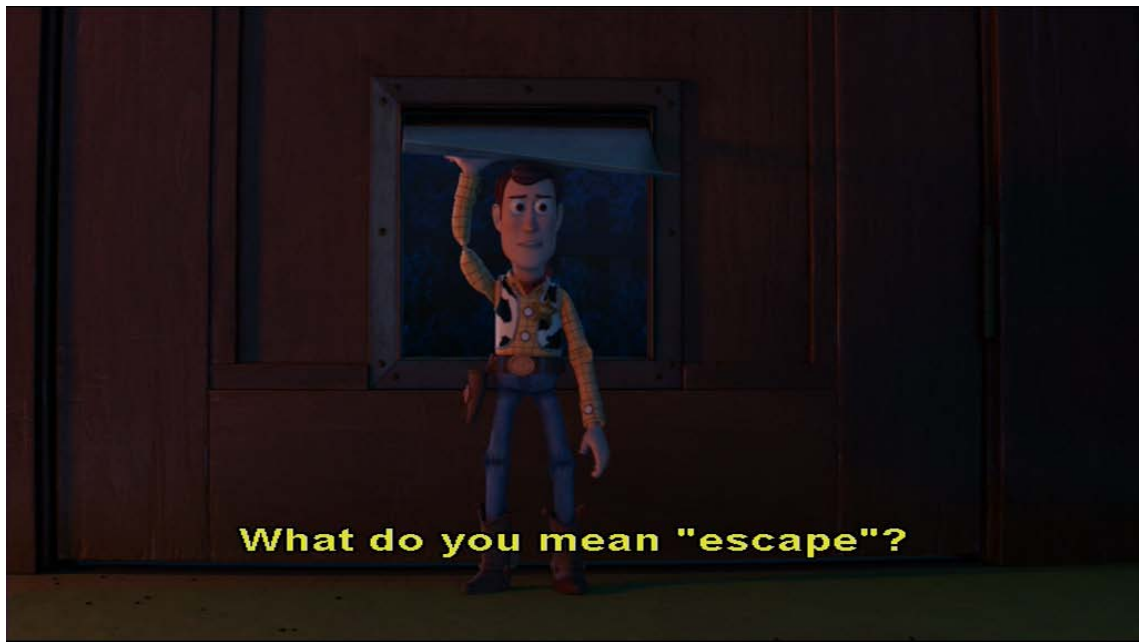
#### **4.7.3.3.2 El primer punto de no retorno**

##### **4.7.3.3.2.1 En caso de ser detonante de acción**

Si se tiene en cuenta este tipo de detonante, el primer punto de no retorno sería una sucesión de nudos de acción, que tendrían tendrían lugar entre el minuto 27:22 y el minuto 55:16. Los nudos de acción serían los siguientes:

El primero, desde que Woody decide irse de la guardería y dejar a sus amigos atrás hasta que comienza el plan de la fuga. Es un primer punto de no retorno muy largo, pero hay que tener en cuenta que enlaza el primer punto de no retorno de distintas tramas secundarias y la trama principal.

Al tratarse de un primer punto de no retorno donde Woody se da cuenta de que su objetivo es salvar a sus amigos y no ir a casa de Andy, los juguetes se encuentran con muchos contratiempos, como por ejemplo: se encuentran en una habitación en la que no quieren estar porque los niños no saben jugar bien con ellos, Buzz descubre cómo es realmente Lotso, Buzz es manipulado para que sea malo, y los juguetes son encerrados en la habitación para niños pequeños.



-1098-

Woody se da cuenta de que sus amigos no son felices en la guardería porque uno de los juguetes de Bonnie le pregunta cómo ha escapado de allí.

#### **4.7.3.3.2 En caso de ser detonante de situación**

Si se trata de un detonante de situación, el primer punto de no retorno sería cuando Woody se da cuenta de que tiene que volver a por sus amigos a la guardería y les dice el modo de escapar. El desarrollo de un plan de huida es un primer punto de no retorno muy típico, ante todo en películas sobre fugas, como por ejemplo *La gran evasión* o *Evasión o victoria*, aunque evidentemente no sólo en este tipo de cine, sino que también se puede ver el desarrollo de un plan en películas de acción, de espías (007) o en *Misión Imposible: protocolo fantasma* (*Mission Impossible: Ghost Protocol*, Brad Bird, 2011). El primer punto de no retorno se desarrollaría entre el minuto 54:33 y el minuto 55:16.



-1099-

Woody la explica sus amigos cómo van a escapar de la guardería.

#### 4.7.3.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio de la película tiene lugar prácticamente después del primer punto de no retorno. Independientemente del tipo de detonante que tenga la película, el primer punto de no retorno llega hasta el minuto 55:16, por lo que el punto intermedio es prácticamente inminente.

En este caso, el punto intermedio es cuando intentan reiniciar a Buzz y lo hacen mal, por lo que se transforma en un Buzz distinto, con acento raro y un conquistador de mujeres. Este obstáculo supone un grave problema para los protagonistas hasta bien entrado el tercer acto.

Me gustaría añadir que este giro dramático le da un toque muy cómico a la huida, un acierto por parte de los guionistas porque así le quita dramatismo a la historia, ya que anteriormente contaron cómo Lotso había sido abandonado y los juguetes de Andy habían sido encarcelados.



-1100-

Buzz se transforma en un guardián estelar un tanto peculiar en el punto intermedio, en este caso habla español.

#### **4.7.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno, al igual que el primero, es una sucesión de nudos de acción que tienen lugar entre la hora 01:07:27 y la hora 01:17:57 y son los siguientes:

Los juguetes de Andy consiguen huir, pero Lotso y sus secuaces se dan cuenta porque han torturado al mismo juguete que le dijo a Woody cómo escapar.

Ken llega a la conclusión de que la guardería puede llegar a ser un sitio mejor.

Tras una discusión de Woody con Lotso, uno de sus secuaces, el bebé, lo coge y lo tira a la basura. Cuando todo parece que está bien, Lotso sale del camión de la basura, agarra a Woody y se lo lleva al mismo bidón donde estaba él.

El camión de la basura llega y coge el bidón donde están Lotso y Woody para vaciarlo dentro del camión. Los amigos de Woody intentan salvarlo, pero se caen todos en el interior del camión, el cual se dirige al vertedero.

En este caso, el segundo punto de no retorno no es una cuenta atrás, pero sí que es un movimiento de las fuerzas antagonistas: la llegada de Lotso y del camión que se dirige al vertedero. Sin duda alguna, este último nudo de acción (los juguetes dentro

del camión de basura evitando ser aplastados) es un homenaje que quiso hacer Pixar a la película *La huida* (*The Getaway*, Sam Peckinpack, 1972).

Dentro del camión de basura, Buzz salva a Jessie y se le cae encima un televisor. El golpe hace posible que Buzz vuelva a ser el mismo de siempre.

El camión llega al vertedero, vacía la basura con los juguetes dentro. Los juguetes que son extraterrestres son arrastrados por un tipo de camión que va retirando basura. El resto de los juguetes es perseguido por un camión parecido, los arrastra y los tira a una cinta que lleva todos los desperdicios a un lugar donde se tritura toda la basura.

Los juguetes se dan cuenta de que el techo es magnético, gracias a Slinky. Todos los juguetes cogen un objeto imantado para llegar al techo.

Entre los escombros aparece Lotso pidiendo ayuda. Woody y Buzz deciden ayudarlo y se salvan los tres.

Los juguetes pasan por el triturador de basura y bajan a otra cinta. Rex se da cuenta de que hay una luz en el fondo, se trata de un vertedero donde se quema toda la basura. Los juguetes comienzan a huir.

Los juguetes descubren que hay un mando para poder parar la cinta, intentan llegar hasta él pero sólo lo consigue Lotso. El oso no para el mando y abandona a los protagonistas.

Los juguetes llegan hasta la habitación del vertedero. Como no se pueden mover entre tanto escombros, se agarran de la mano porque su muerte es inminente, cada vez se aproximan más al lugar donde se quema toda la basura. De pronto aparece un rayo de esperanza, los extraterrestres verdes agarran a sus amigos con el gancho de una máquina del vertedero. Los protagonistas sobreviven y salen del vertedero.

A Lotso lo encuentra un basurero del vertedero y lo coloca en la parte delantera del camión.

Los juguetes se dan cuenta de que tienen que volver a casa y volverán gracias a otro camión de basura.





-1101-

Los juguetes tienen que llegar antes de que Andy se vaya. El vertedero se encuentra muy lejos.

#### 4.7.3.3.5 El clímax

Al igual que en la segunda parte, se pueden diferenciar distintos clímax según la historia que se cuenta, alguna de las subtramas o la historia principal.

Respecto a la subtrama de huida de la guardería, el clímax sería cuando Lotso no quiere ayudar a los juguetes y éstos se caen a la zona donde la basura arde, se dan cuenta de que no tienen escapatoria y todos se agarran de la mano. Pero los marcianitos los salvan con el gancho de una grúa. Tras esta escena, Lotso es encontrado por un camionero que lo coloca en la parte delantera del camión. El clímax correspondiente a la subtrama se desarrolla entre la hora 01:14:47 y la hora 01:17:28.



-1102-

La trama entre Buzz y Jessie tiene el clímax cuando Buzz le salva la vida en el camión de basura y le cae el televisor encima. Este clímax se estira un poco cuando se salvan los juguetes a punto de quemarse en el vertedero, porque cuando los extraterrestres los sueltan del gancho de la grúa, siguen agarrados de la mano. El clímax se desarrolla entre la hora 01:10:55 y la hora 01:12:00



-1103-

Momento del clímax de la historia entre Buzz y Jessie. Buzz salva a Jessi entre los escombros del camión de la basura.

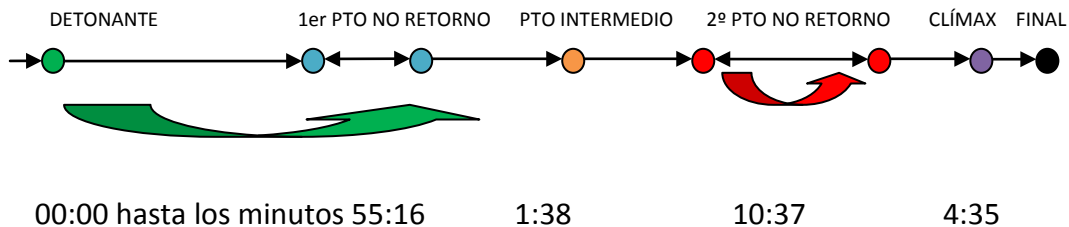
Por último, la trama de Andy con los juguetes. Decide regalarlos en vez de dejarlos en el trastero o tirarlos a la basura. Se los regala a Bonnie y cuando se los lleva le explica cómo son y cómo jugar con ellos. La escena final de la película, cuando se ve el coche de Andy alejarse y los juguetes en el jardín con las puertas de la casa abiertas, puede recordar sin duda alguna al final de la película *Centauros del desierto* (*The Searchers*, 1956) de John Ford. El clímax final se desarrolla entre la hora 01:23:09 y la hora 01:27:34.



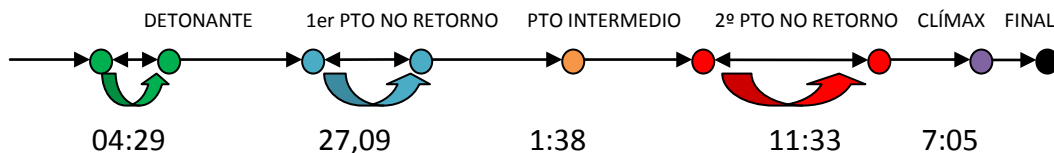
-1104-

Imagen correspondiente al clímax final de la película. Andy regala todos sus juguetes a Bonnie.

Si el detonante es cronológico los puntos dramáticos estarían ubicados de la siguiente manera:



Si el detonante es de acción, los puntos dramáticos estarían ubicados de la siguiente manera:



#### 4.7.3.4 ANTICIPACIONES

En el caso de esta tercera entrega de Toy Story, hay muchas más anticipaciones que en la segunda parte en la que prácticamente carecía de ellas.



#### 4.7.3.4.1 Anticipaciones de objeto

El mono: Al llegar la madre de Andy con los juguetes a la guardería, se puede ver cómo está Bonnie con un mono con platillos. El mono, más adelante, es quién vigila con la cámaras de seguridad que nadie salga de la guardería; en caso de que alguien se escape, hará sonar la alarma con sus platillos.



-1105-



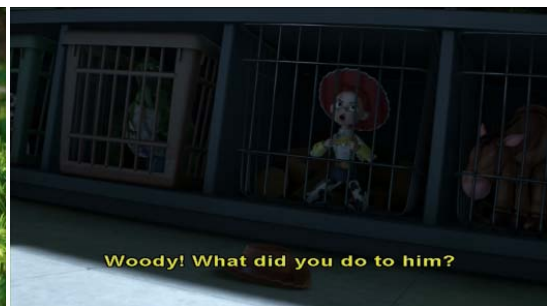
-1106-

La imagen en la que se ve a Bonnie es el momento en el que se ve con el mono de los platillos. La imagen en la que se ve sólo al mono es cuando el teléfono le cuenta a Woody el sistema de seguridad y quién podría hacer saltar la alarma: el mono.

El sombrero de Woody: Cuando Woody escapa por primera vez de la guardería y se lo encuentra Bonnie, se le cae el sombrero al suelo. El sombrero será utilizado por los enemigos para dar a entender a los protagonistas qué pasará si no obedecen las normas. Les tiran el sombrero dando a entender que los matarán. También la ausencia del sombrero de Woody servirá como chiste en el cuarto de Bonnie: uno de los juguetes dice que no es un vaquero de verdad porque no tiene sombrero.



-1107-



-1108-

La imagen que es un plano detalle del sombrero de Woody corresponde al momento en el que se le ha caído y Bonnie se ha llevado a su casa el juguete. La

imagen en la que sale Jessie es el momento en el que Lotso ha tirado el sombrero de Woody para darles a entender que no lo han matado.

El traje de astronauta: El traje de astronauta que tiene Ken en su ropero será utilizado por Barbie para disfrazarse y hacerse pasar por Ken y así recoger el manual de instrucciones de Buzz y saber cómo reiniciarlo.

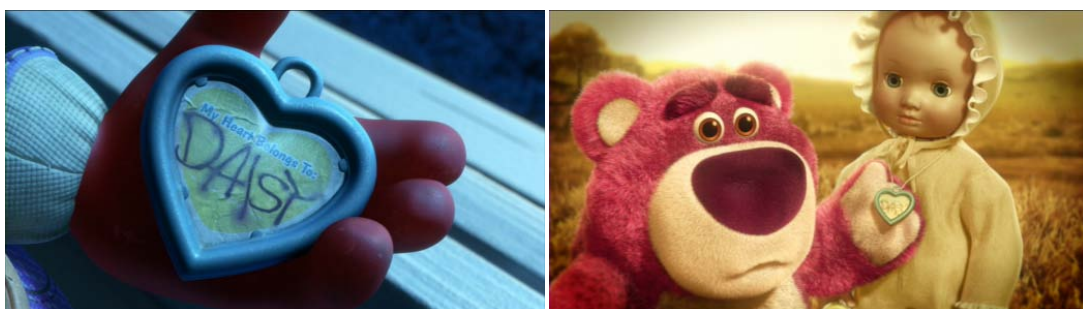


-1109-

-1110-

La imagen en la que se ve a Barbie muestra el momento en que se ve el traje de astronauta de Ken en su ropero. La imagen de la derecha refleja el instante cuando Barbie ha usado este traje para engañar al gusano y le dé el libro de instrucciones de Buzz.

El corazón que tiene el payaso: Uno de los juguetes que tiene Bonnie en su cuarto tiene un corazón con el nombre de su anterior dueña. Este payaso también conoce a Lotso porque pertenecía a la misma niña y fueron amigos. El corazón lo usará Woody para recordar a Lotso que también tuvo otra dueña, lo que hace que el bebé juguete se dé cuenta de que está actuando mal y así hacer frente al enemigo.



-1111-

-1112-



-1113-

La imagen que es un plano detalle del corazón de Daisy pertenece al momento en el que se ve que lo tiene el payaso. La imagen en la se ve a Lotso y al bebé con el corazón colgado, es cuando ambos han sido olvidados por la niña. La imagen en la que se ve a Woody con el corazón en la mano, muestra el momento en que se lo muestra a Lotso para hacerle recordar que una vez tuvo una dueña a la que pertenecía.

El bastón de Lotso: En un principio lo usa como tal, pero cuando Woody le da el corazón, lo rompe con el bastón.



-1114-

-1115-

La imagen en la que se ven los juguetes, muestra a Lotso con un bastón en la mano derecha. La imagen que es un plano detalle del bastón, corresponde al momento en el que Lotso rompe el corazón de plástico con su bastón.

#### 4.7.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El basurero que lleva los auriculares puestos: Al principio de la película, cuando la madre de Andy lleva a los juguetes a la basura, se puede ver un basurero con los auriculares puestos y hace como si estuviera tocando la guitarra. Cuando los juguetes están fuera del vertedero y no saben cómo llegar a casa de Andy, ven al mismo basurero que va a comenzar el recorrido diario. Gracias a este personaje es posible la llegada de los juguetes a casa de Andy.



-1116-

-1117-

La primera imagen pertenece al momento en el que los juguetes están en una bolsa de basura a punto de caer dentro del camión. En la segunda imagen es cuando los protagonistas coinciden con el camión y el basurero en el vertedero.

El juguete en forma de teléfono que hay en la guardería: En un principio parece un juguete más de la guardería, pero más adelante es quien le dice a Woody cómo puede escapar con sus amigos. Los antagonistas lo usan para saber cómo han escapado porque lo torturan hasta que lo rompen, escena que no se ve para que sorprenda más la llegada de los antagonistas, cuando los protagonistas están a punto de escapar.



-1118-

-1119-



-1120-

Las imágenes pertenecen a uno de los juguetes de la guardería, el teléfono. En las que sale este juguete con Woody, corresponden el momento en el que conoce al vaquero y le informa de cómo se puede escapar de la guardería. La última imagen



pertenece al momento en el que los antagonistas lo han torturado para que les diga el plan de los protagonistas.

Bonnie: La niña que se encuentra con Woody y su forma de ser con lo juguetes de su casa, es lo que hace que éste cambie de opinión y se dé cuenta de que quiere estar con sus amigos y no ir con Andy a la universidad. Woody coge un papel y anota en la caja adonde quiere que Andy los lleve y así se van todos juntos a casa de Bonnie.



-1121-



-1122-

En ambas imágenes se ve a Bonnie. La primera pertenece al momento en que está jugando con todos los juguetes, incluido Woody. La imagen en la que se ve a Andy con Bonnie muestra el momento en el que el chico le regala todos sus juguetes.

El oso Lotso: es una pista falsa porque lo que al principio parece un oso muy amable y agradable, después resulta ser el antagonista de la película.



-1123-



-1124-

La imagen en la que se ve a Lotso rodeado de juguetes, refleja el momento en que los protagonistas llegan a la guardería. Como se puede apreciar, es un juguete muy educado y que recibe con buenos ojos la llegada de los nuevos juguetes. La imagen que es un primer plano de Lotso, pertenece a uno de los momentos en los que éste se perfila como el antagonista de la historia.



El muñeco bebé que está entre los enemigos, se puede considerar también una pista falsa. En un principio es el matón del grupo de los antagonistas, pero más tarde se da cuenta de que Lotso es el malo y le ha engañado, por lo que lo agarra y lo tira a la basura.



-1125-



-1126-

La primera imagen en la que se ve al muñeco bebé muestra el momento en que agarra a Buzz para modificarlo y que se convierta en antagonista. La imagen en la que se ve con Lotso, refleja el momento se da cuenta de que su anterior dueña le quería y Lotso estaba lleno de rencor.

#### 4.7.3.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Andy se irá a la Universidad”, dice uno de los juguetes al principio de la película. Este diálogo junto con el de la madre diciéndole que tiene que recoger su cuarto antes de irse a la Universidad, sirve como anticipación para que quede claro lo que hará Andy.



-1127-



-1128-



-1129-

Las dos imágenes en la que se ven los diálogos corresponden al momento en el que la madre de Andy dice que su hijo se va a ir a la universidad. La imagen en la que se ve a Andy es el momento en que su madre se lo dice a él y la otra cuando se lo comenta a la recepcionista de la guardería. La imagen en la que sale Bonnie refleja el momento en el que Andy se va a la Universidad y ha regalado todos los juguetes a la niña.

“He perdido un ojo”, dice la Señora Patata prácticamente al comenzar la película. El ojo está en el cuarto de Andy y no lo encuentra. De esta manera, los juguetes se dan cuenta de que Andy no quería tirarlos a la basura, ya que la Señora Patata lo ve por ese ojo. Además, cuando se salvan del vertedero, puede ver que Andy todavía no se ha ido a la universidad.



-1130-



-1131-



-1132-



-1133-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que se sabe que la Señora Patata ha perdido un ojo y que se encuentra en un lugar oscuro y con polvo. Las dos imágenes de abajo corresponden al momento en que hace uso del ojo que ha perdido. La imagen que refleja a Andy corresponde al momento en que descubre que éste no ha tirado los juguetes y que todo fue un mal entendido y la que muestra al señor Patata, Ham y Rex, corresponde al momento en que se da cuenta de que Andy sigue en casa y que aún no se ha ido a la universidad.

“Cuando lleguéis a la guardería todos me suplicaréis volver”. Eso se lo dice Woody a los juguetes antes de que se vayan a la guardería. Efectivamente, cuando llegan se dan cuenta de que no les gusta el sitio porque los niños que juegan con ellos no son los apropiados. Cuando Woody va a rescatar a sus amigos y explicarles el plan de huida, le reconocen que se habían confundido.



-1134-



-1135-

“El gancho”, dicen en distintas ocasiones los tres extraterrestres verdes. Al principio de la película, como broma (anticipación entre sagas también); posteriormente lo repiten al ver la grúa en la guardería. Estos tres extraterrestres que pasan tan desapercibidos en la película pero son los que salvan a los juguetes de quemarse en el vertedero gracias a una grúa con un gancho, evidentemente repiten la frase de nuevo.



-1136-



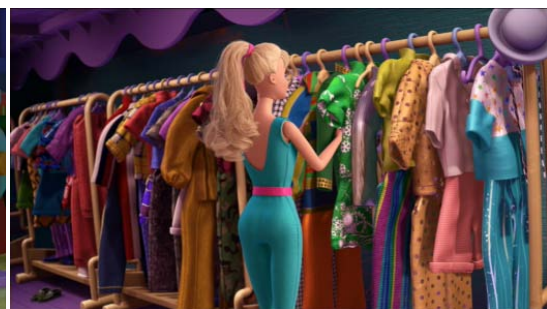
-1137-

La primera imagen pertenece al momento en el que los marcianos llegan a la guardería y ven la grúa con el gancho. La imagen en la que se ve a los tres marcianos dentro de una grúa, muestra el momento en que la usan para poder recoger a sus amigos que están a punto de arder en el vertedero de basura.

“Tengo una habitación donde ponerse ropa” le dice Ken a Barbie cuando la conoce. Más adelante, cuando comienza el plan de huida, Barbie ata a Ken a una madera que hay en la habitación porque quiere torturarlo rompiéndole los distintos modelos de ropa que tiene. Le tortura porque quieren saber cómo hacer que Buzz vuelva a ser normal.



-1138-



-1139-

La imagen en la que están Ken y Barbie, muestra el momento en el que Ken le dice a Barbie que tiene un armario lleno de ropa. La imagen en la que se ve sólo a Barbie es cuando decide empezar a romper la ropa de Ken para que le diga cómo puede hacer que Buzz vuelva a ser normal.

“Ese hombre del espacio nos serviría”, dice Ken mientras juega con sus compañeros y es vigilado por Buzz.



-1140-



-1141-

La imagen en la que se ve a Ken con el juguete mantis muestra el momento en que se da a entender que pueden hacer uso de Buzz de alguna forma. La imagen en la



que salen Ken y Buzz es cuando han modificado a Buzz y lo usan como guardián para que nadie se escape.

“Desde ahora permaneceremos todos unidos”, dice Woody cuando llega a la guardería a por sus amigos. Al final de la película, Woody decide quedarse dentro de la caja de los juguetes que Andy quiere regalar para quedarse con sus amigos y no ir a la universidad con él.



-1142-



-1143-

La primera imagen muestra a Woody diciendo a sus amigos que nunca van a volver a separarse. La segunda imagen refleja el momento en que decide ir con ellos y dejar una nota sugiriendo que pueden dejarlos en casa de Bonnie.

#### 4.7.3.4.4 Anticipación de acción

El carácter del Señor Patata hace que en vez estar encerrado, lo lleven a un sitio que le llaman *la caja*. Se trata de un estanco de arena que hay en el patio de recreo. Gracias a su carácter y a este estanque de arena, es posible la huida de los juguetes porque es quien avisa de que Lotso está dormido.



-1144-



-1145-

La imagen en la que se ve a Lotso, corresponde al momento en el que se ordena que manden al Señor Patata a *la caja*. La imagen en la que ve el ojo del señor

Patata muestra el momento en que se han aprovechado de *la caja* para que ayude a sus amigos desde fuera de la habitación en la que están encerrados.

Los soldados de plástico: Al principio de la película se ve cómo se van buscando un sitio nuevo porque afirman que los soldados siempre son los primeros en ir a la basura. Al final de la película, se ve cómo llegan a la guardería, una guardería completamente distinta, porque Ken y Barbie son los encargados de que todos sean felices.



-1146-

-1147-

En el primer acto, los soldados quieren irse de casa de Andy porque saben que serán los primeros en ser tirados a la basura. La segunda imagen pertenece al momento en el que llegan a la guardería.

#### 4.7.3.4.5 Anticipaciones entre sagas

El cordel de Woody: de nuevo sirve como anticipación entre sagas. En este caso, se engancha en un árbol y hace sonar su voz. Así Bonnie se da cuenta de que está colgado y se lo lleva a casa.



-1148-

-1149-



-1150-

Las tres imágenes muestran los distintos momentos de la trilogía en la que los guionistas hacen uso del cordón de Woody. En la primera entrega, se le engancha y suena el juguete en casa de Sid; en la segunda, el vaquero lo usa como cuerda; en la tercera parte, se le engancha en el árbol y suena el juguete, de esta manera Bonnie se da cuenta de que el juguete está colgado y se lo lleva a casa.

La marca del nombre de Andy en sus juguetes: En un principio, Woody intenta que sus amigos vayan con él y que no se queden en la guardería, pero no lo consigue. Aunque no haga efecto en ese momento, no significa que más adelante no lo haga, porque cuando todos los juguetes son encerrados, Jessie se mira el zapato y se da cuenta del error que han cometido ella y sus amigos.



-1151-



-1152-



-1153-

La primera imagen pertenece a la primera entrega cuando Buzz se da cuenta de que tiene que hacer feliz a Andy porque ve su nombre en la suela de su bota. Las dos siguientes imágenes pertenecen a la segunda entrega: la que refleja a Woody es el momento en el que recuerda a Buzz que tienen dueño y la imagen en la que se ve la bota de Jessie es cuando se da cuenta la vaquera de que se ha confundido y nunca tendrían que haber abandonado a Andy.





## **4.8 SAGA *MISIÓN IMPOSIBLE***

### **4.8.1 *MISIÓN IMPOSIBLE***

#### **4.8.1.1 INTRODUCCIÓN**

En el año 1996 se estrenó la película *Misión Imposible*. Lo que en un principio fue una adaptación de una serie creada a mediados de los años sesenta y finalizada en a principios de los setenta, se transformó en una saga de películas gracias a su enorme éxito de taquilla. A día de hoy, la cuarta entrega es la que más taquilla ha hecho, lo que probablemente signifique que las aventuras del agente Ethan Hunt sigan adelante.

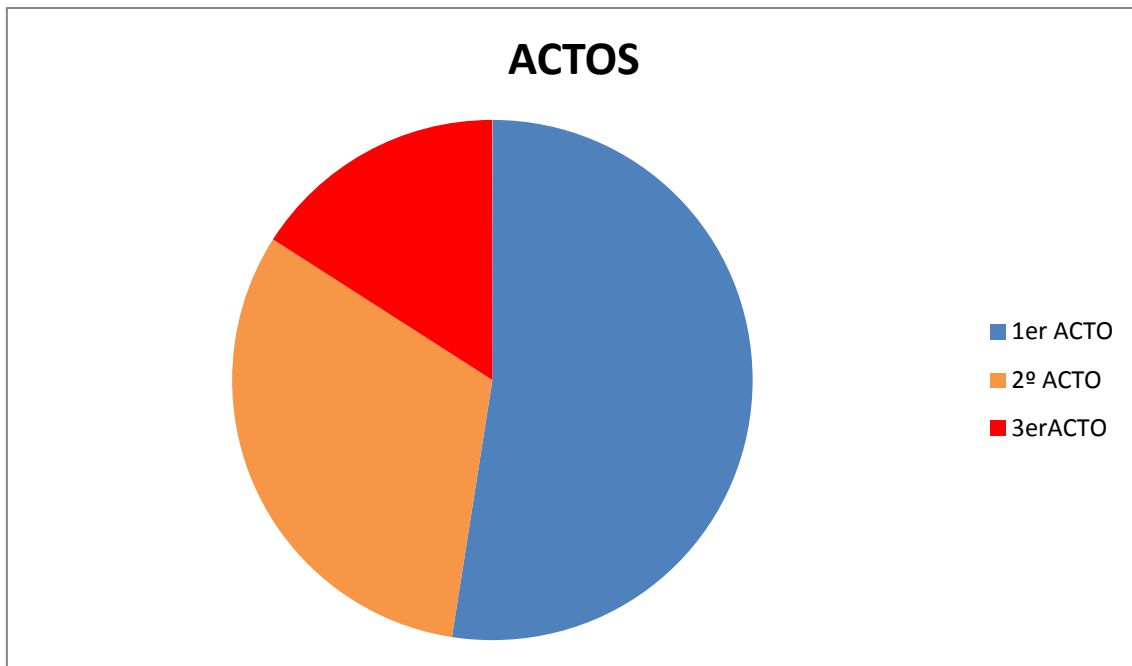
La película fue dirigida por Brian de Palma, escrita por Robert Towne y David Koepp y basada en la historia de Steven Zaillian, que a su vez se inspiró en la serie de televisión.

##### **4.8.1.1.1 Sinopsis**

Ethan Hunt es un superespía capaz de llevar a cabo la misión más peligrosa con la máxima eficacia y elegancia. Forma parte de un competente equipo dirigido por el agente Jim, que ha vuelto a reunir a sus hombres para participar en una difícilísima misión: evitar la venta de un disco robado que contiene información secreta de vital importancia.

##### **4.8.1.2 LOS ACTOS**

Esta primera entrega de *Misión Imposible* está dividida en tres actos, que son los siguientes: El primero de ellos, tiene lugar desde el inicio hasta el contacto con lo repudiados; el segundo, desde la alianza hasta que Ethan le manda a Eugene el correo, y el tercer acto, desde éste último nudo de acción del segundo punto de no retorno hasta el epílogo final.



#### **4.8.1.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.8.1.3.1 Prólogo**

La película comienza con un prólogo muy típico en el cine de espías: finalizando una misión del equipo. Sirve para demostrar al público las facetas del grupo, como por ejemplo, que Ethan Hunt es un maestro del disfraz, o que Jack Harmones es un gran informático. También para dar a entender que siempre están involucrados en misiones. Es un prólogo corto de unos tres minutos de duración, duración suficiente para cumplir con sus funciones y dar pie al verdadero inicio de la película.

##### **4.8.1.3.2 Epílogo**

El epílogo en *Misión imposible* es la última escena. Una escena que tiene lugar en un avión y donde se da a entender que Ethan se verá involucrado en otras misiones. Al igual que el prólogo, el epílogo es muy típico en cine de acción y espías, porque da a entender al público que seguirá habiendo aventuras de Ethan Hunt. Si el público estuviera en una película de espías como las de James Bond, estaría dándose a entender que habría más misiones para éste.

#### 4.8.1.4 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.8.1.4.1 El detonante

Una vez terminado el prólogo y los títulos de crédito iniciales tiene lugar el comienzo del primer nudo dramático de la película: la agencia se pone en contacto con el que dirige al grupo de Ethan Hunt para que comience una nueva misión. En este caso la llamada a la aventura que tiene al comenzar la película no es detonante porque no ha sucedido nada que cambie la rutina de los protagonistas, ya que se encuentran este tipo de llamadas constantemente. Tras aceptar la misión, el que dirige el grupo se pone en contacto con su grupo y empiezan a organizarla. El encargo es muy sencillo: fotografiar a un agente de la compañía que quiere robar unos archivos que contienen *la lista Noc*.

El detonante tiene lugar gracias a una sucesión de nudos de acción que son los siguientes.

Tras estar la misión prácticamente terminada, los miembros del equipo comienzan a morir: uno aplastado por el ascensor, el líder es tiroteado y tirado desde un puente, otra muere en una explosión del coche y una compañera de Ethan muere al perseguir a la persona que se ha hecho con los archivos y quería venderlos. Lo que parecía una misión sencilla se transforma en la pérdida de todos los miembros del grupo a excepción de uno: Ethan Hunt, protagonista de la saga.

Tras el asesinato de los miembros del grupo, Ethan contacta con uno de los jefes de la agencia de espías para la que trabaja y éste le propone reunirse con él en una cafetería. En un principio parece un detonante claro de acción: El grupo de Ethan es asesinado y se pierden los datos que han robado.

Tras estos nudos de acción, viene otra parte del detonante que tiene lugar mediante el diálogo: Ethan se da cuenta de que había otro equipo en la misión, que hay un agente infiltrado en la agencia que le quiere vender *la lista Noc* a un traficante de armas llamado Max, que la misión era una caza al topo, que sospechan de Ethan al ser el único superviviente y que los de la agencia quieren involucrar a sus tíos en el caso de que Ethan se quiera escapar.

En el caso de esta primera entrega de *Misión imposible* el detonante tiene lugar entre los minutos 17:49 y 30:34, en dos escenas distintas: muerte del grupo de Ethan y escena de la cafetería. Se puede considerar un detonante de acción y a la vez de diálogo. Acción, por la forma en la que mueren los compañeros de Ethan y de diálogo, por todo lo que éste descubre en la cafetería.



-1154-

Uno de los momentos más dramáticos del detonante es cuando Ethan se da cuenta de que la misión fallida era para atrapar al topo.

#### **4.8.1.4.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno tiene lugar gracias a una serie de nudos de acción que se dividen en distintas escenas. Comienza cuando Ethan se hace pasar por el topo y contacta con Max, el traficante de armas. Una vez que consigue contactar con Max le cita para tener un encuentro. Ethan le cuenta la situación del tipo y de *la lista Noc*: tiene un localizador para la persona que lo utilice. Max no cree a Ethan y comprueba el disco donde está la lista Noc. Al comprobar que efectivamente está trucada, se fía del protagonista y hacen un trato: la lista Noc y el topo por diez millones de dólares.

Tras este pacto, Ethan se alía con tres personas más: La única superviviente de la misión que consistía en atrapar al topo y con dos repudiados que están en la ciudad.

Una vez formado el grupo, les informa de su objetivo: conseguir *la lista Noc* al completo infiltrándose en el cuartel general de la agencia que les ha formado.

El primer punto de no retorno tiene lugar desde la hora 00:34:51 hasta la hora 00:53:34. En esta ocasión, es cómo organiza el plan el protagonista y una doble alianza: con los repudiados y la única superviviente de la misión y el pacto con Max, el traficante de armas.

Como se puede observar, es un punto de no retorno muy típico: una alianza y el desarrollo de un plan. Pero lo que tiene de especial es ese doble pacto y el hecho de que Ethan no puede coger a nadie de la agencia y debe acudir a repudiados, gente que pueden haber sido expulsados por su comportamiento o simplemente por equivocación. Uno de los repudiados supondrá más de un problema para el protagonista a lo largo de su aventura.



-1155-

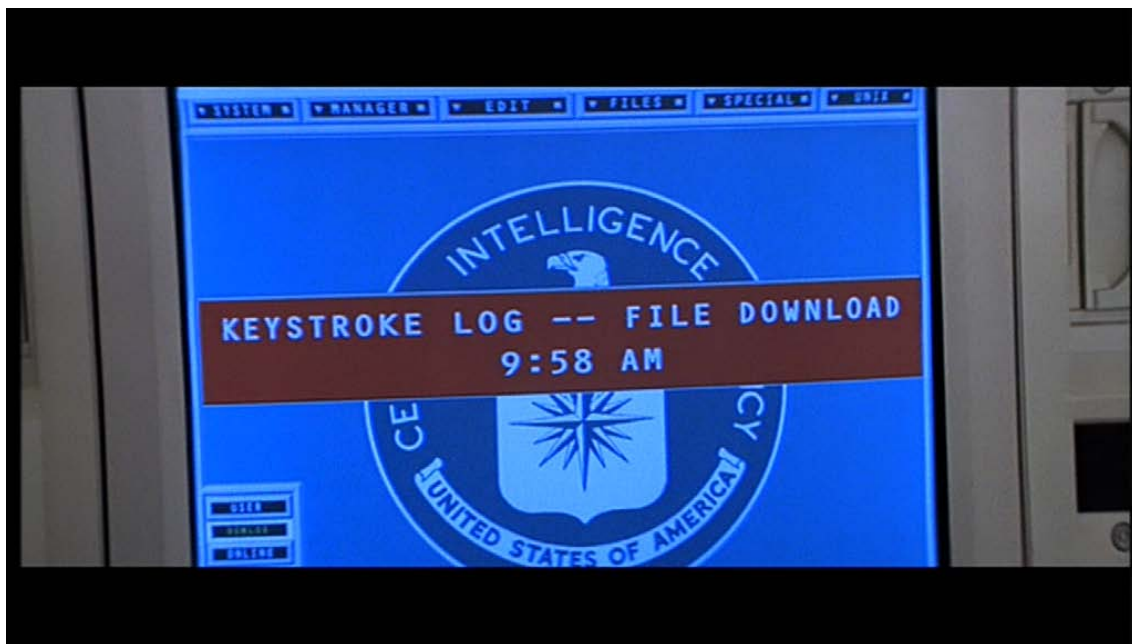
La imagen corresponde al primer punto de no retorno; Ethan afirma que conseguirán robar *la lista Noc*.

#### **4.8.1.4.3 El punto intermedio**

En el caso de esta primera entrega de esta saga, el punto intermedio puede ser un obstáculo determinado o un nudo de acción del segundo punto de no retorno. Este giro dramático tiene lugar entre la hora 01:08:09 y la hora 01:08:44, y está muy

cercano al segundo punto de no retorno, por lo que se puede considerar un nudo de acción del segundo punto de no retorno.

El punto intermedio es cuando Ethan y su nuevo equipo consiguen *la lista Noc* en la agencia donde trabajan y son localizados nada más huir. La persona encargada se da cuenta de ello porque a uno de los repudiados se le cae un cuchillo en el cuarto donde está *la lista Noc* guardada. Dicho cuarto tiene tres formas de activar la alarma: ruido por encima de unos determinados decibelios, una subida de calor a unos determinados grados y presión superior a lo normal en el suelo de la sala.



-1156-

La imagen corresponde al momento en el que la persona encargada de *la lista Noc* se da cuenta de que ha sido robada porque ve en el ordenador que ha sido transferida a un disco.

#### **4.8.1.4.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno tiene su origen gracias a una sucesión de nudos de acción que son los siguientes:

Uno de los repudiados intenta quitarle *la lista Noc*. Ethan descubre que la Biblia que usa para citar en los correos electrónicos que manda a Max, tiene el sello de un hotel donde estuvo uno de los ex miembros del equipo y que supuestamente murió en Praga tiroteado y arrojado por un puente.

Ethan ve en la televisión que sus tíos han sido encarcelados por supuesto tráfico de drogas. Ante este nudo de acción, Ethan decide llamar a la agencia para que localice la llamada y sepa dónde va tener la verdadera caza del topo. Tras la llamada vuelve a entrar en escena Jim.

Ethan le manda un correo electrónico a Max para darle *la lista Noc*.

El director de FMI recibe un sobre de Ethan con uno de los relojes que usaba como receptor de las cámaras en la misión de Praga.

Este segundo punto de no retorno es una sucesión clara de obstáculos para el protagonista y pequeños movimientos de las fuerzas antagonistas, desde el intento de robo de la lista, pasando por la agencia por la que estaba contratado que hacen que encarcelen a sus tíos, hasta la aparición del Jim.

Todos los nudos dramáticos tienen lugar desde la hora 01:10:17 hasta la hora 01:25:27 y, en el caso de que el punto intermedio se considere parte del segundo punto de no retorno, comenzaría desde que se dan cuenta en la agencia que han robado *la lista Noc* hasta que Ethan le manda el correo a Max.

Me gustaría decir que, bajo nuestro punto de vista, el punto intermedio podría estar dentro del segundo punto de no retorno. Pero realmente podría ser que esté así de cerca del segundo punto de no retorno ya que la duración del primer punto de no retorno se alarga hasta el minuto 00:53:34. Además, hay que tener en cuenta que si se pueden considerar giros dramáticos distintos es porque tienen lugar en escenarios completamente diferentes, uno en Estados Unidos y el siguiente en Londres.



-1157-



La imagen pertenece al momento en el que Ethan se vuelve a encontrar con Jim, personaje que supuestamente había muerto y amigo del protagonista.

#### 4.8.1.4.5 El clímax

El clímax tiene lugar cuando Ethan se enfrenta a Jim y al repudiado que conduce el helicóptero dentro del túnel. La pelea tiene lugar fuera del tren, mientras éste está en marcha. Jim consigue subirse al helicóptero, Ethan casi es atropellado por otro tren ya que ha resbalado y está agarrado en un lateral del tren, el protagonista consigue subirse a la parte de arriba del tren y saltar al helicóptero, saca una de las bombas en forma de chicle, la pega en el cristal y explota. La explosión hace impulsar a Ethan hacia el tren y mata a los dos antagonistas.

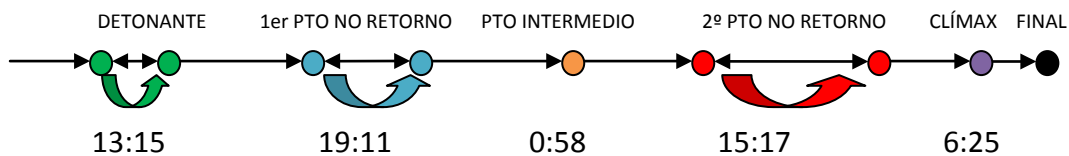
Una vez más, se trata de un enfrentamiento entre el protagonista y los antagonistas y tiene lugar entre la hora 01:32:45 y la hora 01:38:36.

Tras el clímax, vienen tres escenas cortas, una para cerrar la historia de *la lista Noc*, la segunda para cerrar la subtrama de la familia de Ethan y el epílogo.



-1158-

Al final del clímax, la hélice del helicóptero está a punto de cortar el cuello a Ethan.



#### 4.8.1.5 ANTICIPACIONES

Al ser una película de espías, son fundamentales todo tipo de objetos y también toman vital importancia los diálogos para hacer buen uso de las anticipaciones.

##### 4.8.1.5.1 Anticipaciones de objeto

Las gafas: Las gafas que usa Ethan en el prólogo y en la misión en la que tiene que grabar al miembro de la agencia que quiere robar *la lista Noc*, tienen como fin que un receptor vea lo que está pasando. Al final de la película, las utiliza, para que los miembros de la agencia se den cuenta de quién es el verdadero topo.



-1159-

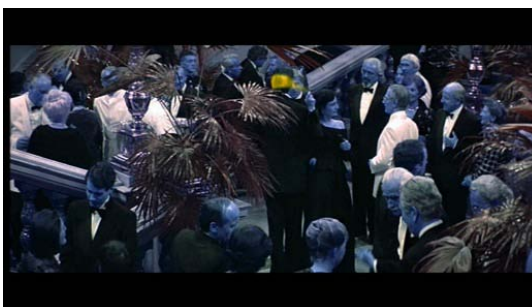
-1160-

La imagen en la que se ven las gafas encima de unos libros corresponde al momento del primer acto en el que los protagonistas ven, gracias a las gafas, quién es el ladrón que está robando *la lista Noc*. Ethan usará este tipo de gafas para poder grabar al topo y que los miembros de la agencia sepan quién era el verdadero infiltrado.

El spray y las gafas de sol que usan dos compañeras de Ethan: El spray lo utiliza para señalar a la persona que quiere robar *la lista Noc* y las gafas que usa otra de los miembros del equipo sirven para mostrar lo que está viendo en un receptor y además para localizar al que quiere robar *la lista Noc*. Esta persona primero es localizada gracias al *spray*, y al cambiar a blanco y negro la visión de las gafas de sol, pueden seguir viendo dónde está.



-1161-



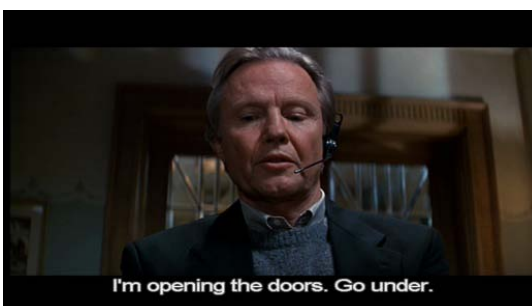
-1162-

Las dos imágenes pertenecen a ambas anticipaciones. La primera es el momento en el que Philip indica a una de los miembros del equipo que active el mecanismo que tiene implantado en sus gafas de sol. La imagen que se ve en un tono más azul corresponde al momento en el que ya están activadas y el ladrón de *la lista Noc* ha sido identificado con el *spray*.

Audífono: Uno de los objetos que usan los miembros del equipo son los audífonos. Antes de hacer la primera misión, comprueban que funcionan a la perfección. A lo largo de esta misión fallida, los protagonistas se escuchan entre ellos gracias a estos audífonos.



-1163-



-1164-

La imagen en la que se ve a dos agentes probando los micrófonos refleja el momento en el que se implanta la anticipación. El equipo actuará con estos objetos en la misión. La imagen en la que se ve a Philip es uno de las numerosas veces que usan estos objetos en la misión. Ante todo lo utiliza el jefe del grupo porque es el que da órdenes a su equipo sobre el modo en el que deben actuar.

Bomba en forma de chicle: Cuando va a comenzar la primera misión de la película, el informático del grupo de Ethan le muestra una bomba que parece un chicle. Le dice cómo usarla y cuánto tiempo tiene para huir. Ethan la usará en dos

ocasiones: la primera para poder escaparse de la reunión en la cafetería con el agente de la agencia. La segunda vez que hace uso de esta anticipación es en el helicóptero, en el clímax final. De esta forma se deshace del topo y del piloto del helicóptero, pega la bomba a la ventanilla y éste explota.



-1165-

-1166-



-1167-

La imagen con subtítulos con dos de los protagonistas muestra el momento en el que uno de los miembros del equipo la da a Ethan el explosivo y le dice cómo usarlo. Las otras dos imágenes corresponden al momento en el que el protagonista usa los explosivos. La primera vez, para poder huir de uno de los agentes del FMI que sospechan de que el protagonista es el topo y la segunda vez contra el helicóptero en el clímax final de la película.

Caretas: En el prólogo se puede ver cómo Ethan se hace pasar por una persona gracias a una careta. Además, se puede ver cómo habla el idioma checo. Las caretas las usará en distintas ocasiones en la película: al principio, para hacerse pasar por otra persona en la fiesta y la segunda, para hacerse pasar por el topo y descubrir que su única aliada y mujer del infiltrado también está en un bando que no es el suyo. Gracias a sus conocimientos en idiomas podrá mandar correos electrónicos en checo e intentar ponerse en contacto con Max.



-1168-



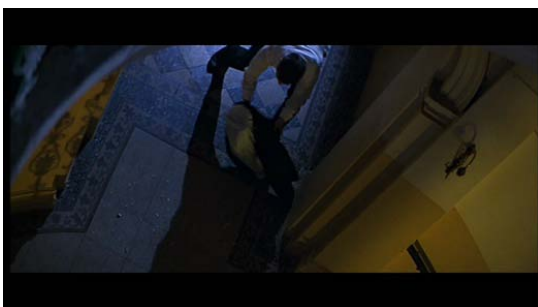
-1169-



-1170-

La primera vez que Ethan usa esta anticipación es en el prólogo de la película. Se da a entender que Ethan es un maestro del disfraz. Las otras dos veces que hace uso de esta faceta es cuando se disfraza en la República Checa y cuando se hace pasar por el topo en el tercer acto.

Bombilla: Cuando Ethan escapa de la cafetería en Praga y llega al piso franco, se ve cómo rompe una bombilla y esparce los cristales rotos por el suelo. Los cristales rotos de la bombilla le servirán para alertarle de que alguien viene. Cuando está dentro del piso buscando información de Max y del topo, se empieza a quedar dormido pero de pronto oye cómo alguien pisa los cristales y se despierta. Descubre que la mujer de Jim, Clarece, en un principio es la única superviviente del equipo junto con Ethan.



-1171-



-1172-

La imagen en la que se ve a Ethan agachado muestra momento en el que esparce los cristales de la bombilla cerca de la puerta de entrada al piso franco. En un principio, no se sabe para qué lo ha hecho, pero cuando se queda dormido oirá como alguien pisa los cristales. La imagen que es un primer plano de Ethan es el momento en el que oye el ruido y se da cuenta de que alguien va a entrar en el piso desde donde se organizó toda la misión.

La Biblia: Ethan usa la Biblia haciéndose pasar por Job. En un principio lo hace para coger citas y escribirlas en los correos electrónicos que le manda a Max. En el segundo punto de no retorno se dará cuenta, gracias a la Biblia, de quién es el topo porque ve el sello del hotel donde estuvo Jim, el hotel Drake de Chicago.



-1173-

-1174-

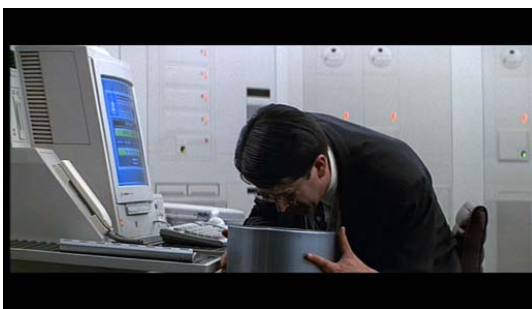
Ethan descubre en el piso que hay una biblia la cual usará para ponerse en contacto con Max. La imagen en la que se ve la biblia abierta es el momento en el que se da cuenta de quién es el traidor del grupo, porque estaba sellada en un hotel de donde la cogió.

El líquido: Hay un momento donde Claire vierte un líquido en el café del agente que está a cargo de *la lista Noc*. Este líquido sirve para que a la persona que beba le entren dolores de estómago y ganas de vomitar. El agente lo bebe y tiene que irse al cuarto de baño. Gracias al líquido, Ethan puede entrar en la cámara por otro sitio sin que esté presente la persona que está a cargo de *la lista noc*.





-1175-



-1176-

La imagen en la que se ve el bolígrafo encima del café es corresponde al momento en el que Claire vierte el líquido. La imagen en la que se ve al vigilante de *la lista Noc* muestra el momento en el que el líquido empieza a hacerle efecto.

El localizador: Al igual que en la primera misión usan un spray. En este caso, usan una especie de tela que se pega en la ropa, así pueden saber dónde está la persona que está a cargo de *la lista Noc*. La persona que le pega la tela al agente es Clarie.



-1177-



-1178-

El plano detalle muestra el momento en que Claire le pone el localizador al vigilante de *la lista Noc*. La imagen en la que se ve el plano del ordenador pertenece al momento en el que los protagonistas se dan cuenta de dónde está el vigilante.

El cuchillo: El tipo de cuchillo con el que muere en el primer acto una de las agentes del grupo de Ethan, sirve como anticipación en varias ocasiones. En primer lugar para matar a la agente, en segundo lugar para intentar matar a la persona de seguridad que sospecha del grupo de Ethan cuando entran en la agencia, en tercer lugar cuando se le cae al repudiado que esta sujetando a Ethan en la habitación donde está *la lista Noc*, lo que sirve para que se den cuenta de que alguien ha entrado en la habitación, ya que se le cae el cuchillo cuando Ethan le da *la lista Noc* al subir y salir

The left still shows a close-up of a hand holding a knife with blood on the blade. The right still shows a man with a knife threatening another man, with a "Positively no smoking" sign visible in the background.

-1180-



*La lista Noc:* Se nombra en numerosas ocasiones a lo largo de la película, es lo que da lugar a la trama y, a lo largo de la película, a traiciones, pactos, muertes...



-1183-



La primera vez que se habla de *la lista Noc* es el momento en el que Philip le informa de la misión que tiene que realizar con su equipo. La imagen en la que se ve la lista corresponde momento en el que los protagonistas la consiguen.

#### 4.8.1.5.2 Anticipaciones de personaje

Los borrachos que hay fuera de la fiesta: la pareja que está bailando cerca de Ethan al comienzo de la primera misión y el camarero que está detrás de la agente que está en las escaleras, son personajes que se descubren por distintos movimientos de cámara o porque están cerca de los protagonistas. Al final, son agentes que estaban dentro de la misma misión y que Ethan vuelve a ver cuando se reúne con su superior.



-1184-



-1185-



-1186-



-1187-

Las dos imágenes de la derecha muestran los personajes que están cerca del equipo de Ethan durante la primera misión. En un principio parecen personajes que no tienen nada que ver, pero no es así, prueba de ello son las imágenes con subtítulos que pertenecen al momento en el que Ethan se da cuenta de que eran espías.

#### 4.8.1.5.3 Anticipaciones de diálogo

En la película se pueden encontrar numerosas anticipaciones de diálogo, ante todo en dos escenas distintas. Ambas son una colmena de anticipaciones de diálogo.

Las escenas muestran planean cómo fotografiar a la persona que quiere *la lista Noc* y cuando Ethan se reúne con uno de sus superiores en Praga.

En la primera de las escenas nombradas se pueden destacar las siguientes:

“Es una misión muy sencilla: Fotografiar al sujeto robando *la lista Noc*, perseguirlo y capturar al comprador y capturar a ambos”. Este diálogo sirve como información de la misión y para saber que hay un comprador. Pero realmente es utilizada para dos fines: el asesinato de uno de los miembros de FMI y ver por primera vez el cuchillo de uno de los repudiados.



-1188-



-1189-



-1190-

Las dos primeras imágenes son el momento en el que informa a su grupo de cuál es la misión que tiene que realizar. La imagen que es un plano detalle pertenece al momento en el que los protagonistas consiguen fotografiar al ladrón de *la lista Noc*.

“Si sale algo mal yo diré a abortar y todo el mundo desaparecerá inmediatamente”, dice Jim. Cuando la misión empieza a fallar dice de abortar la misión, pero Ethan al ver que se escapa *la lista Noc*, decide no hacer caso a las órdenes. Tras esta decisión errónea van muriendo gran parte de los miembros de su equipo.



-1191-



-1192-



-1193-

Las dos imágenes de son el momento en el que se implanta la anticipación y se cumple. Sin embargo en la que sale Ethan es el momento en el que informa que su equipo ha muerto tras no obedecer las normas de su jefe.

“El punto de encuentro será a las cuatro de la madrugada” avisa Jim a los miembros de su equipo. Cuando Ethan vuelve al piso franco tras fallar la misión de pronto aparece Claire a las cuatro de la mañana. En un principio sospecha de ella pero al final, al decirle Claire que habían acordado esa hora, empieza a confiar en ella.



-1194-



-1195-

La imagen en que se ve a Phelps, pertenece al momento en que informa a su grupo de la hora y el punto de reunión. La imagen en la que Ethan sospecha de Claire,

pertenece al momento en que ésta le recuerda que está en el edificio porque así lo dijo.

“¿Dónde te metieron esta vez en el Plaza? pregunta Hunt a Phelps y responde éste “En el hotel Drake de Chicago”. Gracias a esta conversación y la Biblia sellada, Ethan descubre quién es el verdadero topo.



-1196-

-1197-



-1198-

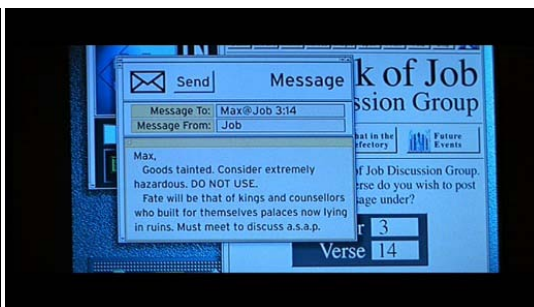
Las dos primeras imágenes corresponden al momento en que Ethan y su compañero Jack se burlan de Phelps por los hoteles en que ha estado alojado. La imagen que es un primer plano de Ethan, muestra el momento en que ve en la biblia el hotel donde estuvo y recuerda la conversación.

En la escena de la reunión con uno de sus superiores se pueden destacar las siguientes anticipaciones:

“El otro día desciframos un mensaje en checo de un contacto que conocemos como Max”. Esta información servirá para que Ethan sepa con quien contactar cuando comience su propia investigación.



-1199-

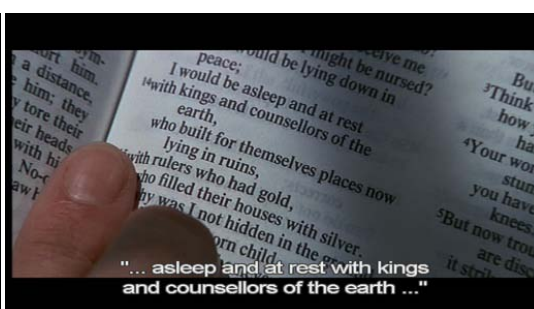


-1200-

“La operación la llamamos Job 3,14”. Gracias a esta cita bíblica, Ethan puede buscar con más precisión el modo de contactar con Max.



-1201-



-1202-

“En la cuenta de tus tíos han aparecido 120.000 dólares”. Este diálogo da lugar a una subtrama de la película, ya que el agente superior de Ethan le hace ver que vigilan a su familia. Gracias a que saben sobre su familia cogerá más fuerza el segundo punto de no retorno: la agencia acusa a los familiares de Ethan de ser narcotraficantes. Esta anticipación está unida a este diálogo: “Una vez que te entregues quitaremos los cargos contra tu familia”, le dice al protagonista su superior. Es una manera de anticipar que si sale todo bien le quitarán los cargos a sus familiares porque realmente no son narcotraficantes. Cuando Ethan demuestra que él no es el topo, les quitan los cargos a los familiares. Estas dos anticipaciones están ligadas a la siguiente: “No perdamos el tiempo buscándole, hagamos que venga hasta nosotros, todo el mundo tiene puntos débiles, se busca algo que sea personalmente importante para él y se les estruja”, dice el superior de Ethan cuando no ha conseguido recuperar *la lista Noc* en el piso de Max. Esta anticipación hace reforzar la ya nombrada anteriormente, cuando en la cuenta de los tíos aparece el dinero. Al igual que la otra anticipación hace reforzar el segundo punto de no retorno: los tíos son encarcelados por ser supuestamente camellos.





-1203-



-1204-



-1205-



-1206-

Las tres primeras imágenes corresponden a los momentos en los que Kittridge involucra a la familia de Ethan para que éste se entregue de una vez por todas. La imagen en la que se ve a Ethan sentado con Luther es cuando ya ha retirado los cargos contra su familia.

“Max tiene dos virtudes: el anonimato y comprar agentes vulnerables, ha conseguido a alguien de dentro”. Es una pista para dar a entender que el topo se dejó comprar por una cantidad de dinero que le ofreció Max.



-1207-



-1208-

Kittridge informa a Hunt de las virtudes de Max, la prueba de que compró a uno de los agentes.

El resto de las anticipaciones de diálogo a resaltar son las siguientes:

“Me persiguen, corto la comunicación”, dice Jim cuando está fracasando la misión. La corta porque supuestamente está siendo interceptada. Al cortar la comunicación, Ethan no puede avisar al resto del equipo de que es una emboscada, por lo que mueren varios compañeros suyos.



-1209-



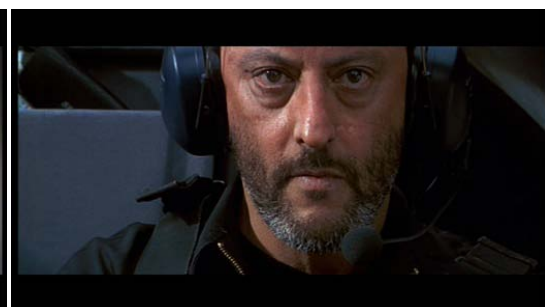
-1210-

En la primera misión Phelps intenta abortar la misión pero Ethan no hace caso y actúa como le parece conveniente. Muestra de ello es la imagen en la que se ve con su compañera.

“Con un helicóptero atravieso el vestíbulo y aterrizo dentro de la cámara acorazada”, dice uno de los repudiados cuando Ethan le cuenta el plan. Esta anticipación sirve para dar a entender que este personaje sabe pilotar muy bien este tipo de vehículos. En el tercer acto, cuando Ethan sale del tren a por Jim, aparece este repudiado con un helicóptero, para salvar a éste.



-1211-



-1212-

Cuando Ethan le cuenta a Lutther y Krieger el plan, éste se burla de él diciendo que sería mejor haciéndolo utilizando un helicóptero. En el tercer acto Krieger usará el helicóptero. En esta ocasión no se implanta mostrando la acción del personaje, se decide hacer con un simple diálogo y cumplirla con una acción.

“Intenta escamotearme mi dinero y te cortare el cuello”. De esta manera amenaza el repudiado que traiciona a Ethan. En el clímax final de la película se puede ver cómo intenta matarle cortándole el cuello con las hélices del helicóptero.



-1213-



-1214-

La imagen en la que se ve a Krieger pertenece al momento en el que amenaza a Ethan si intenta quitarle su dinero. La imagen en la que está Ethan corresponde al momento en el que Krieger intenta cortarle el cuello con la hélice del helicóptero que está pilotando.

#### 4.8.1.5.4 Anticipaciones de acción

La forma en que le encarga Jim la misión al comienzo de la película, es la misma forma en la que se la encargan a Ethan Hunt en el epílogo del final. Al principio el encargo de la misión tiene lugar en un avión, cuando la azafata le aconseja a Jim una película para ver. En la escena final de la película es igual pero con Ethan Hunt.



-1215-



-1216-

Las dos imágenes corresponden al momento en el que van a informar a un agente sobre su próxima misión. La primera es cuando Philip recibe órdenes del FMI, la segunda es con Ethan durante el epílogo.



## **4.8.2 MISIÓN IMPOSIBLE II**

### **4.8.2.1 INTRODUCCIÓN**

La secuela de *Misión imposible* se estrenó cuatro años más tarde que la primera entrega, en el año 2000. Al igual que la primera parte, tuvo una gran recaudación de dinero y fue un éxito a nivel mundial. La película fue dirigida por John Woo y escrita por uno de los guionistas de la primera parte: Robert Towne.

A diferencia de la primera parte esta película, no se puede considerar una película de espionaje como la aquella, sino que es más bien una película de acción. Muchos seguidores de la saga se sintieron decepcionados con el resultado pero realmente era de esperar, ante todo debido al director, un especialista en películas de acción que venía de dirigir *Alarma nuclear* (*Broken arrow*, John Woo, 1996) y *Cara a cara* (*Face off*, John Wood, 1997).

Me gustaría decir que sin duda se nota la ausencia de David Koepp como guionista y de Steven Zaillian en la historia, ya que Koepp sabe, en muchas ocasiones, cómo envenenar y enredar los guiones que escribe y Zaillian sabe darle fuerza y dramatismo, como es el caso de *En busca de Bobby Fisher* (*Searching for Bobby fisher*, Steven Zaillian, 1993) o *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, Steven Spielberg, 1993). Sin embargo, en este caso, al tratarse de una película de acción, el guionista y el director se reservan lo mejor para el tercer y último acto de la película.

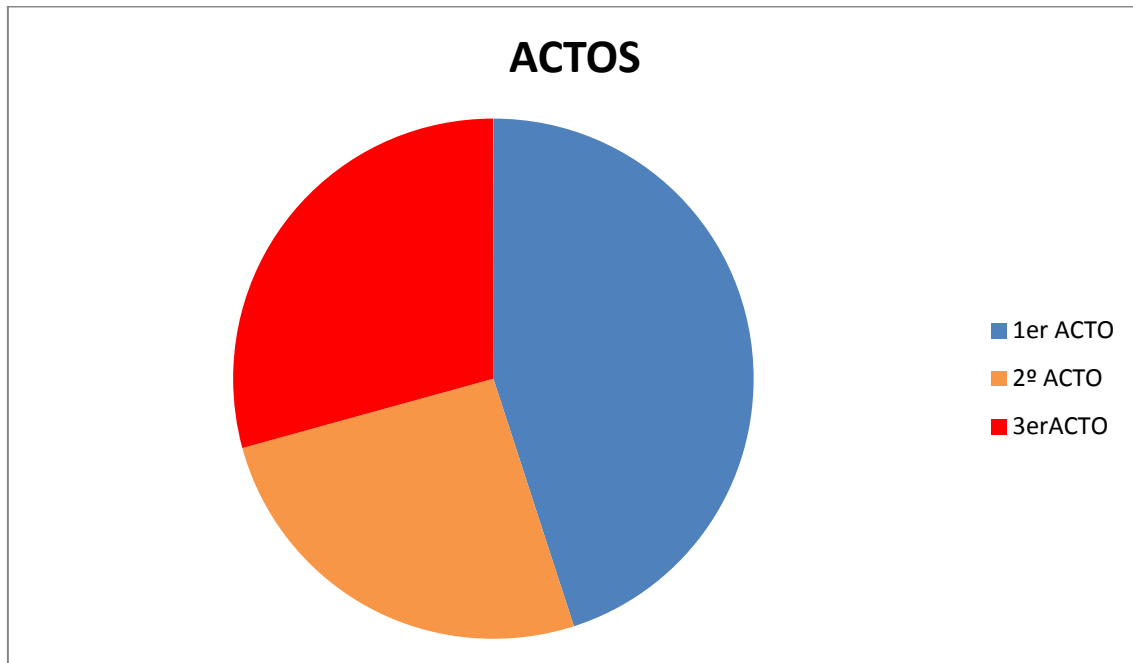
#### **4.8.2.1.1 Sinopsis**

La nueva misión del agente especial Ethan Hunt consiste en impedir que un despiadado ex-agente que se ha convertido en terrorista internacional se apodere de un virus mortal y lo introduzca en Australia causando millones de víctimas. Para ello, cuenta de nuevo con la inestimable ayuda del genio informático Luther Stickell, con el experto conductor Billy Baird y con la sensual y exótica ladrona internacional Nhye, que mantuvo una relación sentimental con el terrorista, pero que ahora se siente atraída por Hunt.

#### **4.8.2.2 LOS ACTOS**

La segunda entrega de la saga *Misión imposible* puede dividirse perfectamente en tres actos: El primero, desde el inicio hasta que los protagonistas consiguen la

tarjeta de memoria con la información, es el planteamiento de la película. El segundo acto tiene lugar desde que consiguen la información hasta que Nyah se inyecta el virus, es el desarrollo de la trama. El tercer y último acto, desde que Nyah se inyecta el virus hasta que termina la película, el desenlace.



#### 4.8.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.8.2.3.1 El detonante

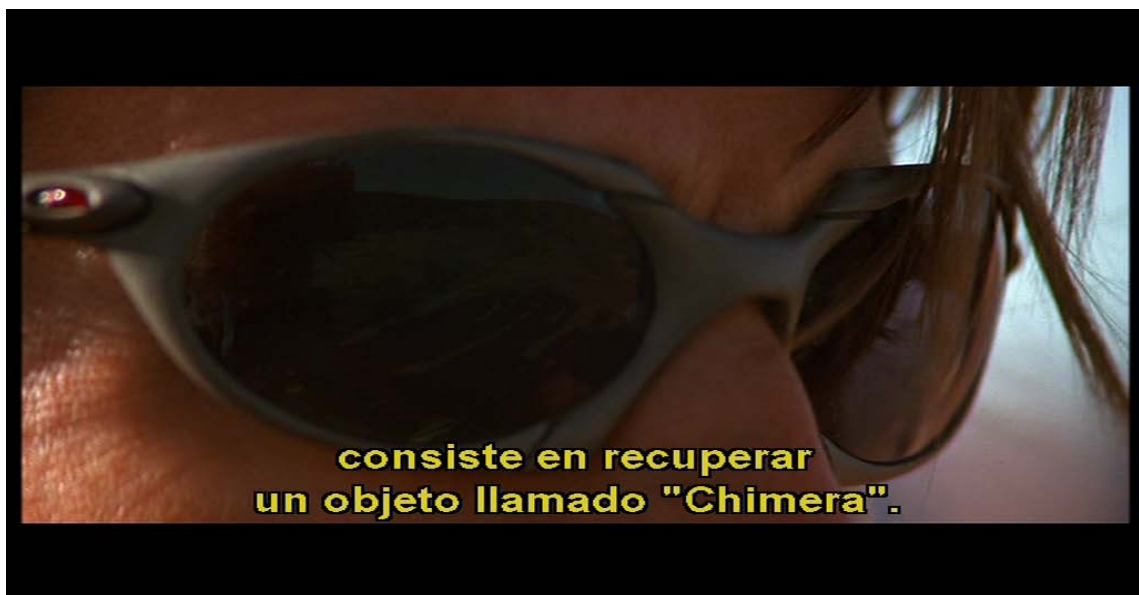
En esta ocasión, la película no comienza con un prólogo, pero la acción sí que empieza antes de los créditos iniciales. Los nudos de acción sirven como introducción a la trama principal: un ex agente de la FMI (agencia en la que trabajan los protagonistas) que se hace pasar por Ethan Hunt, consigue robar un virus mortal llamado *Chimera*.

Tras el robo se puede ver cómo Ethan está practicando escalada durante sus vacaciones. Esta escena es la que coincide con los títulos de créditos, los cuales son muy discretos si se comparan con los de la primera entrega, ya que éstos son el reparto y el equipo en letras pequeñas y en la primera eran imágenes de toda la película a la vez que se veía una mecha consumiéndose mientras salían las letras.

Tras estas escenas comienza el detonante: Ethan es localizado por FMI y le encargan una nueva misión: hacerse con el virus *Chimera*, con el antídoto, y contactar

con la ladrona Nyah Nordoff, debido a que ésta fue novia del antagonista en el pasado. El personaje femenino dará lugar a una subtrama de ésta con Ethan. Ethan contacta con la ladrona que en un principio se niega a colaborar, pero finalmente consigue convencerla. Ethan y Nyah se enamoran (detonante de la subtrama). Tras el contacto Ethan se reúne con su jefe, Commander Swanbeck, le pone en situación de la misión y le dice que Nyah tiene que enlazar con Sean Ambrose, el antagonista que ha robado el virus, ya que años atrás mantuvieron una relación. Esta situación, evidentemente, supone un contratiempo en la trama amorosa entre Ethan y Nyah. En un principio parecía que iban a usarla como ladrona, pero realmente la quieren para que haga uso de sus armas de mujer y descubrir cuáles son los planes del enemigo.

Por lo tanto, el detonante tiene lugar entre los minutos 08:13 y 27:48, desde el encargo de la misión hasta que Ethan contacta con Commander Swanbeck y le explica al detalle la misión: averiguar los planes del enemigo e infiltrar a Nyah entre los antagonistas. A lo largo de estos once minutos de detonante, tiene lugar el detonante de la subtrama: Ethan y Nyah se enamoran y comienzan una relación. Es un detonante de acción pero se reforzará con el diálogo mediante el que le dicen que actúe como topo con los terroristas.



-1217-

La imagen corresponde a uno de los nudos de acción del detonante, en este caso es una llamada a la aventura. El mensaje llega dentro de unas gafas de sol, las que tiene puesta el protagonista.

#### 4.8.2.3.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno tiene lugar cuando parece que Nyah se ha ganado la confianza de Sean. La acción se desarrolla en un hipódromo y los nudos de acción son los siguientes: Ethan sospecha de los planes de Sean, Nyah le roba una tarjeta de memoria con información con fotos y datos sobre cómo actúa el virus *Chimera* y consigue dárselos a Luther Stickell, uno de los miembros del equipo, experto en el campo de la informática. Luther descubre la información que hay en la tarjeta de memoria, cómo actúa y funciona el virus. Al ver lo peligroso que es, Ethan le dice a Nyah que abandone la casa de Sean. Luther le devuelve la tarjeta de memoria a Nyah y ésta la deja de nuevo en el bolsillo de Sean.

El contratiempo que tiene lugar tras este primer punto de no retorno es cuando Sean se da cuenta de que Nyah está contratada por Ethan y la agencia en la que trabaja. Sean se da cuenta lo descubre en el momento en el que Nyah mete de nuevo la tarjeta en el bolsillo de su chaqueta; además Nyah no se da cuenta de que lo mete en el bolsillo equivocado.

Este primer punto de no retorno tiene lugar entre la hora 00:42:13 y la hora 00:51:29. En este caso, es una sucesión de nudos dramáticos que tienen lugar en la misma escena de la película, no como en otros en otros casos que suelen ser en distintas escenas y por lo tanto diferentes nudos de acción

Me gustaría añadir que, tanto el primer punto de no retorno como el primer obstáculo que sufren los protagonistas, son un poco flojos. Sí que hay una mayor involucración en la historia -averiguan lo que quiere el terrorista y consiguen los datos de la tarjeta de memoria-, pero realmente no es un giro dramático sorprendente en la trama y sucede lo mismo con el contratiempo que suele haber tras el primer punto de no retorno, ya que no es un contratiempo con mucha fuerza como en el caso de *En busca del arca perdida*, donde Indiana Jones cree que Marion ha muerto.



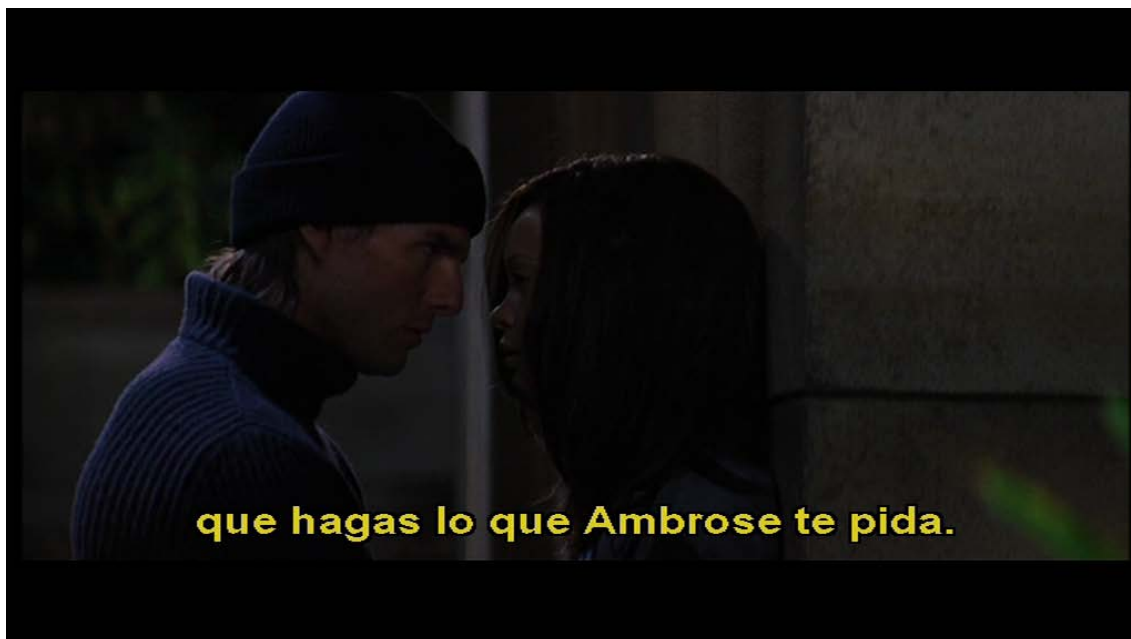
-1218-

La imagen corresponde al primer punto de no retorno, el nudo de acción que podemos observar es el momento en el que Luther comienza a obtener información sobre el virus Chimera.

#### 4.8.2.3.3 El punto intermedio

Este giro dramático tiene lugar entre la hora 00:54:01 y la hora 00:59:23. Es cuando Sean se hace pasar por Ethan con una careta y convence a Nyah para que se quede más tiempo en la casa de aquel, algo completamente distinto de lo que le había dicho éste cuando se entera de los síntomas del virus.

Nos gustaría destacar que este punto intermedio coge fuerza porque hay un montaje paralelo entre dos situaciones distintas: el engaño de Sean a Nyah y cuando Ethan se hace pasar por el científico que muere al principio frente a la persona que quiere comprarle el virus a Sean. Además, Ethan le hace creer que está infectado por el virus, y le saca información como que el científico tenía el antídoto contra el virus *Chimera*. Es curioso cómo se ha escrito en el guión el punto intermedio, justo cuando parece que los protagonistas están siendo favorecidos, en una escena se ve un contratiempo en un lugar distinto: la casa del terrorista.



-1219-

La imagen corresponde al punto intermedio de la película. En este caso el antagonista se hace pasar por Ethan y engaña a Nyah.

#### **4.8.2.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno tiene lugar mediante los siguientes nudos de acción: Ethan consigue infiltrarse en el edificio donde hay muestras del virus *Chimera* y el antídoto correspondiente.

Ethan tiene que cortar la comunicación con sus dos aliados dentro del edificio y coincide con la llega de los enemigos al mismo lugar. Sus amigos no pueden avisarle debido al corte de comunicación.

Ethan comienza a erradicar las distintas muestras con el virus; cuando está a punto de erradicar la última muestra, llegan los enemigos y se inicia un tiroteo; Ethan pierde la muestra.

Paralelamente se puede ver cómo intentan asesinar a su aliado Luther Stickell poniéndole una bomba en la furgoneta desde donde *hackea* los sistemas informáticos del edificio. Consigue sobrevivir, pero pierde gran parte del equipo y lo poco que rescata está estropeado. Tras estos nudos de acción y una vez finalizado el tiroteo, Sean ordena a Nyah que vaya a por la muestra. Al cogerla decide inyectársela para que Sean no pueda tenerlo. Tras esta acción de Nyah, Ethan consigue escapar y organizar la búsqueda del antídoto.

El último nudo de acción es el más fuerte del segundo punto de no retorno. Además, es el que da lugar al tercer acto que, una vez más, es una cuenta atrás. En este caso Ethan tiene veinte horas para encontrar el antídoto del virus sino Nyah morirá intoxicada. El segundo punto de no retorno se desarrolla entre la hora 01:07:30 y la hora 01:20:40, un poco más corto que el primer punto de no retorno. Pero en este caso con mucha más intensidad dramática porque corren peligros tres de los protagonistas de las películas: Ethan, Nyah, y Luther Stickell. Además, gracias a la cuenta atrás, se da pie a un tercer acto de un ritmo muy acelerado y lleno de acción.



-1220-

La imagen corresponde a uno de los nudos de acción más importantes del segundo punto de no retorno. En este ejemplo, Nyah se ha inyectado el virus y Ethan tiene un tiempo determinado para buscar la cura. Sin duda alguna, se trata de una cuenta atrás.

#### **4.8.2.3.5 El clímax**

Comienza entre la hora 01:44:03 y la hora 01:50:46. Es un clásico enfrentamiento entre el protagonista y el malo de la película. Ethan ha conseguido robar el virus a los enemigos y huir de donde estaban haciendo el trato con el comprador del *Chimera*. El duelo comienza cuando chocan las motos del protagonista y el antagonista. Ambos saltan el uno a por el otro, se caen al suelo y las motos explodian, comenzando una pelea cuerpo a cuerpo. Paralelamente, los dos

miembros del equipo, Luther Stickell y Billy Baird, están buscando a Nyah porque se quiere suicidar ya que piensa que no encontrarán el antídoto.

Ethan consigue matar al terrorista y es justo cuando llegan sus dos amigos con Nyah en helicóptero. Cuando Ethan le va a dar el antídoto a Luther Stickell, surge un anticlímax muy típico en el cine de acción: el antagonista parece que está muerto y aprovecha un momento de despiste del protagonista para intentar atacarle. Este anticlímax tiene lugar en la hora 01:49:51. Ethan se da cuenta, consigue hacerse con una pistola y matarlo. El antagonista a su vez comete un error también muy clásico: ponerse a hablar en vez de ejecutar al protagonista cuando hubiera podido hacerlo. Ethan le da el antídoto a Luther y se lo inyecta a Nyah.



-1221-

La imagen corresponde al clímax de la película, en este caso es el momento en el que Ethan le da a Sean una patada en la nuca.

En esta segunda entrega de la saga se puede ver un anticlímax, entre la hora 01:49:47 hasta la hora 01:50:44. De nuevo el antagonista está dispuesto a dar el susto final e intentar matar al protagonista.

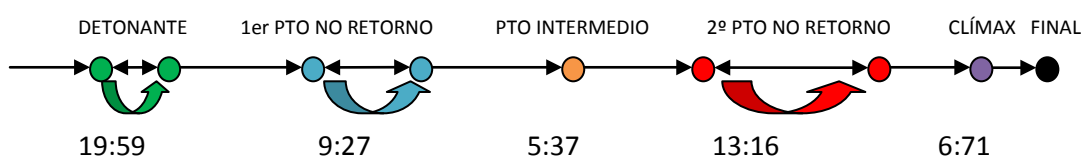




-1222-

La imagen pertenece al anticlímax, Sean intentará matar por última vez a Ethan.

Tras el clímax final, Ethan se reúne con su jefe y éste le da entender que realmente ha fallado en la misión porque no tiene una muestra del virus ni del antídoto y que todos los cargos de Nyah han sido borrados. Pero en la escena final que viene tras esta breve reunión con su jefe, tiene lugar la recompensa con el protagonista: se reencuentra con Nyah, Ethan da a entender que pese a no haber tenido un éxito rotundo en la misión (no ha conseguido la muestra, pero sí se ha deshecho de ellas) tiene algo que le aportará mucho más: Nyah.



#### 4.8.2.4 ANTICIPACIONES

##### 4.8.2.4.1 Anticipaciones de objeto

Las máscaras: Se podría considerar como una anticipación entre sagas, aunque en este caso se utilicen desde prácticamente el inicio de la película y lo usen tanto protagonistas como antagonistas. Ethan la usa para hacerse pasar por el científico que muere al principio de la película y en el tercer acto por el mano derecha del antagonista. El enemigo las usa para hacerse pasar por Ethan al principio de la película,

cuando contacta con el científico, y en el punto intermedio, cuando convence a Nyah para que siga en casa de Sean.



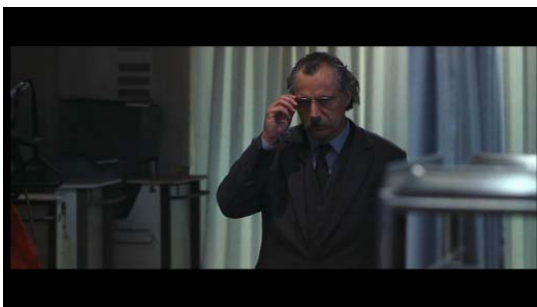
-1223-



-1224-



-1225-



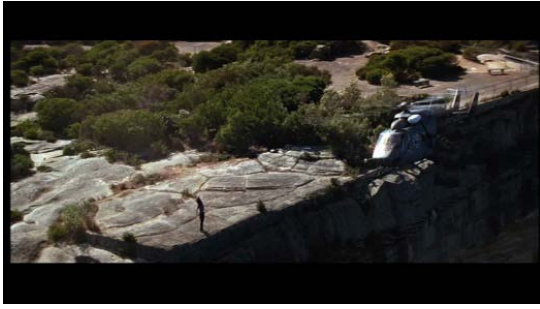
-1226-

Las tres imágenes que se muestran de Ethan en realidad es el antagonista, Sean. Las dos imágenes de arriba pertenecen al principio de la película. Sean se hace pasar por Ethan para obtener información del virus *Chimera*. La segunda imagen pertenece al momento en el que se muestra que no es Ethan. La tercera imagen pertenece al punto intermedio de la película, cuando Sean se hace pasar por Ethan y miente a Nyah. Las dos imágenes en las que no sale Ethan, muestran al protagonista haciéndose pasar por el científico y por uno de los antagonistas.

El chip que le implantan a Nyah: Cuando Nyah se dispone a ir a casa de Sean le implantan un chip localizador. El chip lo usarán en primer lugar para saber dónde está en todo momento. Además, cuando Ethan se está deshaciendo de los virus sus aliados, se dan cuenta de que llegan los enemigos gracias al chip, pero no le pueden decir nada porque la comunicación está cortada. Finalmente, lo usan para localizar a Nyah cuando ésta quiere suicidarse; tardan en localizarla porque el ordenador se ha estropeado, pero Luther Stickell consigue arreglarlo.



-1227-



-1228-

La primera imagen es un plano detalle y corresponde al momento en el que le implantan a Nyah el localizador. En un principio lo usan para saber donde esta Sean, pero en el clímax final de la película lo usarán para localizarla antes de que salte ella por el acantilado. Este momento, se intercala con la pelea final entre Ethan y Sean, para dar mayor dramatismo y emoción al clímax final.

Virus *Chimera* y antiviral: Desde el comienzo de la película se habla continuamente del virus y su antídoto. Tarde o temprano, el público sabe que aparecerá el virus y su cura, pero lo que no saben es cuándo y dónde.



-1229-



-1230-

La primera imagen muestra el momento en el que el científico habla sobre el virus *Chimera*; el virus letal esta dentro de la pistola. La segunda imagen refleja el momento en el que Luther le inyecta a Nyah el antídoto al finalizar el clímax de la película.

Tarjeta de información: El antagonista posee una tarjeta donde tiene información sobre el virus. La usa para mostrarles a los compradores cómo funciona el virus. La tarjeta la roba Nyah y consigue dársela a los protagonistas para que lean dicha información. Gracias a esta anticipación, tiene lugar un nudo dramático del primer

punto de no retorno y un obstáculo en la historia: Sean descubre las intenciones de Nyah.

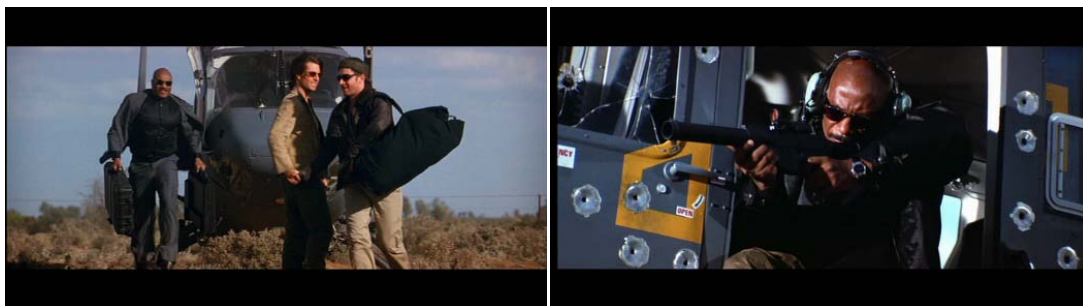


-1231-

-1232-

La primera imagen es un plano detalle del momento en el que Nyah le roba a Sean la tarjeta de memoria con la fotos. Nyah al ser ladrona, se la quita a éste sin que se dé cuenta y se guarda el sobre con la tarjeta dentro en su espalda, para que el antagonista no se dé cuenta de que lo tiene ella. La imagen en la que se ve la cámara muestra el momento en que, una vez que ha robado la tarjeta Nyah, los protagonistas podrán saber cómo funciona el virus y qué características tiene. La imagen en la que se muestra la cámara pertenece al momento en el que Luther está observando las imágenes y copiándolas para obtener la información.

Helicóptero: lo que en un principio usan como medio de transporte, lo usarán para distintas situaciones a lo largo de la película. En un principio, para que Ethan entre en el edificio donde está el virus y, más adelante, como apoyo aéreo cuando Ethan se ha escapado con el virus y el antídoto y está siendo perseguido por sus enemigos.



-1233-

-1234-

La imagen en la que se ve a los tres protagonistas muestra el momento en que se reúnen (los dos miembros del equipo de Ethan vienen en un helicóptero). Lo que en

un principio usan como medio de transporte, lo utilizarán más tarde para ayudar a Ethan en el tercer acto disparando a los antagonistas, como se puede apreciar en la imagen en que sale sólo Luther.

Palomas: En el lugar donde Ethan les roba a los enemigos el virus y su cura, se puede ver que hay palomas. En un principio parece parte del decorado pero servirá para alertar a los enemigos de la presencia de Ethan cuando está intentando esconderse de ellos.



-1235-

-1236-

En la guarida donde se va a realizar el intercambio del virus *Chimera* por el dinero se puede ver que hay palomas. En un principio parece que no aportan nada a la trama, pero una de ellas hará ruido y de esta forma uno de los antagonistas se dará cuenta de que Ethan está cerca. El implante se puede ver en la imagen donde hay muchas palomas volando, el cumplimiento se ejecuta en la imagen en la que Ethan está apoyado sobre una barra en el techo.

Las motos: Cuando Ethan consigue escapar con el virus, se hace con una moto y Sean le persigue con otra. Ambas motos sirven como anticipación de la persecución y para que dé lugar al clímax: el salto de los dos personajes de una moto frente a otra y que dé comienzo la pelea final entre el bueno y el antagonista.



-1237-

-1238-



La primera imagen pertenece al momento en el que Ethan ha cogido la moto de uno de los enemigos al que ha matado. La segunda imagen refleja el momento en el que comienza el clímax de la película y pertenece al cumplimiento de la anticipación: los dos personajes se amenazan con las motos, saltan de ellas y comienza la pelea final.

El camión: Cuando Ethan está escapando en moto y es perseguido por los enemigos, ve cómo un camión está llegando por el lado derecho. Ethan comienza a derrapar con la rueda trasera y se produce humo; este humo sirve para que los enemigos que le persiguen no vean y así consigue usar el camión para que choque contra el coche de los enemigos.



-1239-



-1240-

La imagen en la que se ve el camión girado hacia la izquierda pertenece al momento en el que lo detecta Ethan; lo usará para poder hacer frente a los enemigos que le persiguen. La imagen en la que se ve al camión de frente corresponde al momento en el que el vehículo va a chocar contra los antagonistas.

La pistola que se cae en la arena: Cuando ya han colisionado las motos del protagonista y el antagonista y comienza el clímax, se puede ver cómo se cae una pistola en la arena. Esta pistola será usada por el protagonista para matar a Sean cuando tiene lugar el anticlímax.



-1241-



-1242-

La imagen de la pistola es un plano detalle de cuando la ésta cae en la arena. La pistola se le cae al antagonista en el momento que empieza la pelea con Ethan en la playa. La imagen en la que se ve Ethan muestra el momento en que usa la pistola para matar a Sean durante el anticlímax.

Me gustaría decir que también hay muchos objetos, como las armas, que no están bien implantados. Se puede ver a lo largo de la película varios ejemplos de armas que utilizan los protagonista que aparecen de pronto en escena, como por ejemplo: la bomba de humo que usa Ethan cuando se escapa de los antagonistas, cuando Nyah se inyecta el veneno, o granadas que usa para enfrentarse a los enemigos en el tercer acto. Cuando le ayudan a huir con la cobertura aérea de pronto sacan una ametralladora o un lanza proyectiles.

#### 4.8.2.4.2 Anticipación de personajes

El simple hecho de que haya un enemigo con su mano derecha, sirve como anticipación de que tarde o temprano hay un enfrentamiento entre el protagonista y los antagonistas.



-1243-



-1244-



-1245-

La primera imagen muestra a los dos antagonistas en una habitación. La escena pertenece al momento en el que hablan sobre la llegada de Nyah. Las otras dos imágenes pertenecen al momento en el que Ethan se enfrenta a los dos antagonistas, por separado.

Los miembros del equipo de Ethan también se pueden considerar anticipaciones de personajes. Tarde o temprano le ayudarán en algún momento de la misión. Nyah le ayudará para infiltrarse en la banda de los enemigos y para robarle la memoria con la información del virus. Luther Stickell, le ayudará a piratear la entrada por la parte superior del edificio donde está escondido el virus y su correspondiente cura. Billy Baird, además de darle un toque más cómico a la película, es un especialista en transportes; pilotará el helicóptero y la Limusina del comprador del virus.



-1246-



-1247-



-1248-



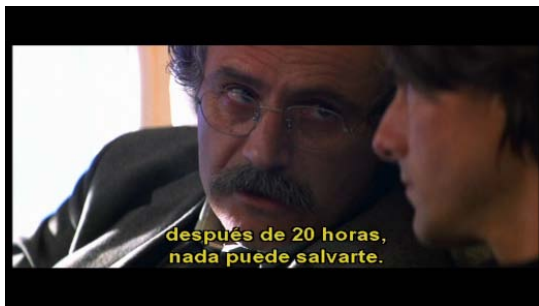
-1249-



Las cuatro imágenes pertenecen a los dos ayudantes de Ethan: el hombre de color es Luther, y el otro es Billy. En las imágenes en las que sale Luther, éste está ayudando a Ethan; en la que se ve de frente es el momento en que localizan a Nyah; la que se ve de lado es el momento en el que le ayuda a abrir el techo del edificio donde está el virus *Chimera*. Sin embargo Billy, le ayudará en temas de transporte, como se puede ver en la última imagen.

#### 4.8.2.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Si la infección de Chimera pasa de las veinte horas no hay solución”, afirma el científico que transporta el virus, antes de ser asesinado. Cuando Nyah se inyecta el virus es el tiempo que tiene Ethan para encontrar el antídoto.



-1250-



-1251-

La primera imagen muestra el momento en el que el científico habla con Sean, disfrazado de Ethan, acerca del tiempo en el que el virus tarda en matar a éste. La segunda es cuando Ethan habla con Nyah acerca del tiempo que les queda para curarla.

“No tengo conciencia, soy una ladrona”, le dice Nyah a Ethan. Más adelante se lo recuerda Ethan cuando Nyah se inyecta el veneno. En este caso, la anticipación sirve como evolución de personaje, ya que realmente sí que tiene conciencia.



-1252-



-1253-

La imagen en la que se ve a Nyah muestra el momento en el que le dice a Ethan cómo es, “no tengo conciencia”, le dice. Ethan le ha pedido que se infiltre en la banda de Sean. La imagen en la que se ve a Ethan corresponde al momento en el que le recuerda a Nyah que ha hecho una locura inyectándose el veneno, el protagonista le recuerda lo que le dijo la chica.

“Está en el bolsillo izquierdo”, le dice Sean a su mano derecho. Sean sabe perfectamente que Nyah le ha robado la tarjeta de información y la coloca en el bolsillo derecho.



-1254-

-1255-

La primera imagen muestra el momento en el que Luther informa a su equipo de que Sean se ha guardado la tarjeta en el bolsillo izquierdo. Nyah se confunde y lo deja en el derecho. El antagonista lo descubre, como se puede ver en la imagen de la derecha.

“Ethan no entrará por la puerta principal”, afirma Sean, ante sus hombres. Así Ethan entra por el punto más vulnerable del edificio y por la azotea.



-1256-

-1257-

“Estaremos ocho minutos sin comunicación”. Esos ocho minutos son suficientes para que lleguen los antagonistas al edificio en el que Ethan ha entrado y que sus

aliados no puedan informarle de la situación. La imagen de la derecha muestra cómo ha entrado Ethan por la parte de arriba del edificio.



-1258-

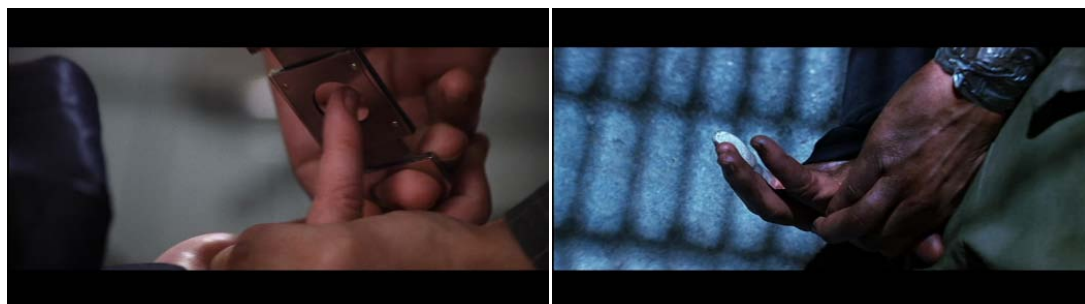
-1259-

El plano detalle del cronómetro es el momento en el que Luther informa al equipo de que no habrá comunicación dentro del edificio durante ocho minutos. La imagen en la que sale Ethan pertenece a uno de los nudos de acción que sucede durante esos ocho minutos; el espía tiene que hacer frente a los antagonistas.

#### 4.8.2.4.4 Anticipaciones de acción

Al comienzo de la película se puede ver cómo Ethan está practicando escalada de montañas. Esta acción sirve para hacer ver al espectador que sabe escalarlas con cierta facilidad. Cuando Ethan llega al lugar donde los enemigos están con el comprador en el tercer acto, se puede ver cómo Ethan escala unas rocas y llega a la cima sin que nadie le vea.

Hay un momento en el que Sean le corta la punta del dedo a su mano derecha con un cortapuros. Cuando Ethan se hace por él, el antagonista descubre que no es él de verdad porque no le ve la herida en el dedo.



-1260-

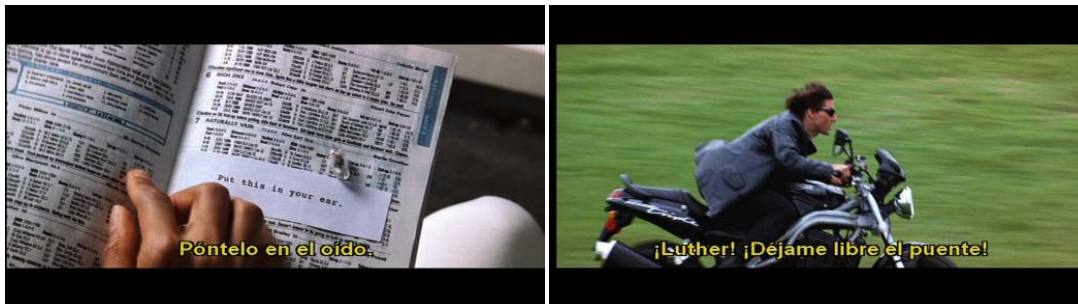
-1261-

Las dos imágenes son dos planos detalle de la mano de uno de los antagonistas. El primer plano detalle es el momento en el que Sean le corta parte del dedo a uno de

los miembros de su banda. La segunda muestra el momento en que se da cuenta de que Ethan se ha disfrazado de este personaje y que lo ha matado.

#### 4.8.2.4.5 Anticipaciones entre sagas

Los audífonos: Los audífonos que usan los protagonistas para comunicarse entre ellos se pueden ver en la primera parte -en esta no necesitan ni presentación- y los usan a lo largo de la película en distintas ocasiones.



-1262-

-1263-

Durante la escena del hipódromo los miembros del equipo de Ethan le hacen llegar a Nyah un audífono para que pueda comunicarse con los protagonistas. La imagen en la que se ve a Ethan pertenece al momento en el que habla con Luther mediante los audífonos durante el tercer acto.

### 4.8.3 MISIÓN IMPOSIBLE III

#### 4.8.3.1 INTRODUCCIÓN

Desde el estreno de la segunda y tercera entrega pasaron seis años, del 2000 al 2006. En esta ocasión, el proyecto cayó en manos del televisivo J.J Abrams creador de series como *Alias* o *Perdidos*. J.J Abrams fue el director y uno de los tres guionistas, junto con Alex Kurtzman y Roberto Orci. Estos dos últimos ya habían trabajado para Abrams en la serie *Alias*. Esta tercera entrega intenta retomar un poco el espíritu de la primera parte, pero también tiene momentos de acción dignos de recordar como, por ejemplo, la escena del avión, donde Ethan amenaza con tirar al antagonista Owen Davian. La producción estuvo a cargo de Cruise y Paula Wagner. La película volvió a recaudar millones de dólares en los cines a nivel nacional e internacional, por lo que se dio luz verde a la cuarta entrega.

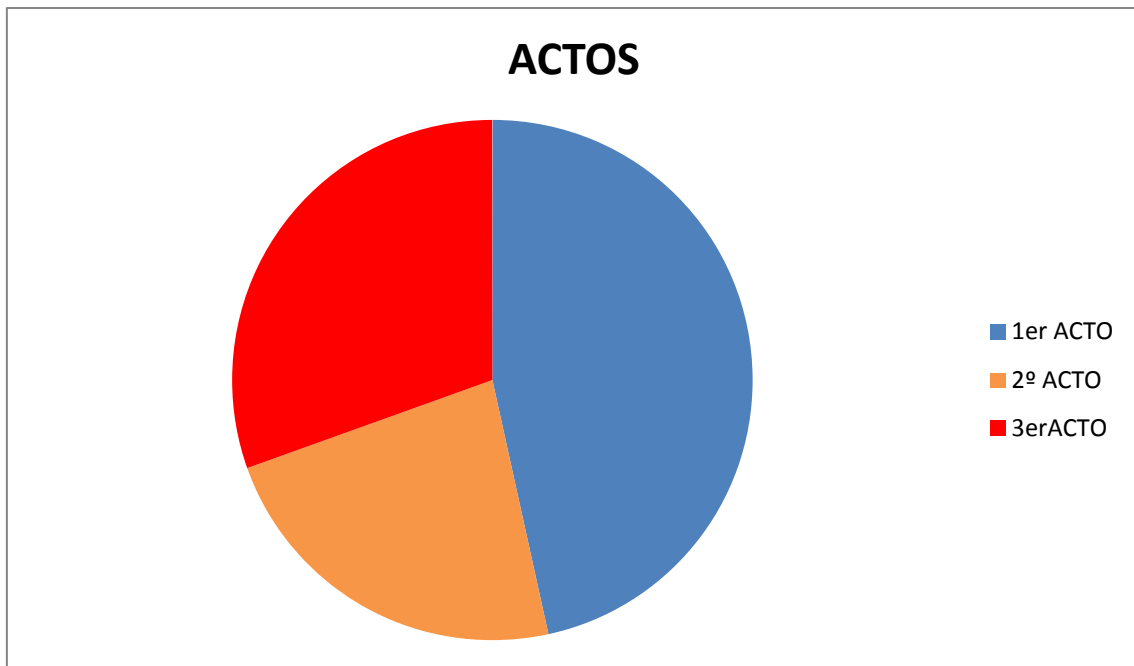
Bajo mi punto de vista, lo que más fuerza tiene en esta película son dos cosas: el arranque y el antagonista, interpretado por uno de los mejores secundarios de las dos últimas décadas del cine: Philip Seymour Hoffman. Además, me gustaría destacar que el guión coge mucha fuerza, ante todo en el segundo punto de no retorno y tiene momentos muy intensos como por ejemplo, traiciones inesperadas contra el protagonista y el clímax final de la película.

#### **4.8.3.1.1 Sinopsis**

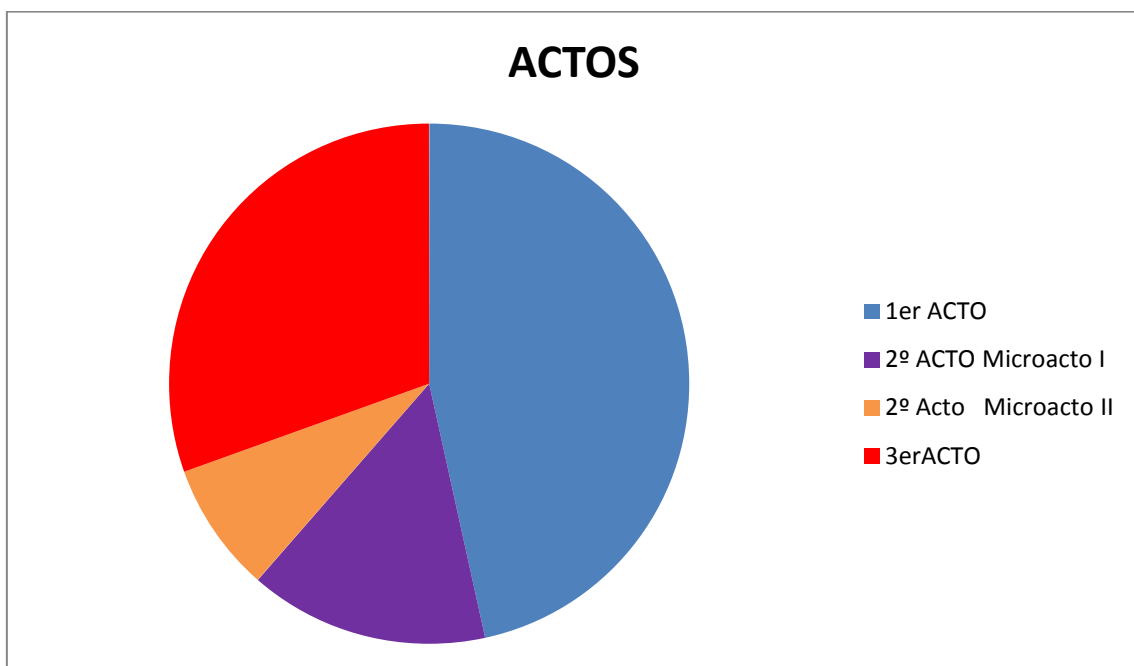
Tras haber llevado a cabo diversas misiones, el agente especial Ethan Hunt (Tom Cruise) se ha retirado del servicio activo y se ha prometido con su amada Julia (Michelle Monaghan). Pero, cuando es secuestrado uno de los agentes entrenados por él, volverá de nuevo a la acción. También tendrá que enfrentarse a Owen Davian (Philip Seymour Hoffman), un individuo sin escrúpulos que trafica con armas y con información.

#### **4.8.3.2 LOS ACTOS**

La película se puede dividir en tres actos, que serían los siguientes: el primer acto y el planteamiento sería desde el inicio (incluido el in media res) hasta el primer punto de no retorno 00:53:18 cuando Ethan y su equipo consiguen raptar a Owen y saber las coordenadas de *la pata de conejo*. El segundo acto, desde el rapto hasta que Ethan tiene dos horas para conseguir *la pata de conejo*, sirve como desarrollo de las tramas y tiene lugar en la hora 01:19:23. El tercer acto y desenlace tiene lugar desde el minuto ochenta hasta el final de la película.



Si se tiene en cuenta que el detonante es cronológico y no está vinculado al primer punto de no retorno me gustaría decir que se puede considerar un micro acto desde que Ethan comienza a desarrollar la misión hasta que raptan a Owen. No lo considero acto por su escasa duración, quince minutos, y porque es una pequeña misión que tienen los protagonistas. El resto de los actos sería como se mencionó anteriormente.



El gráfico muestra la división del segundo acto en dos microactos prácticamente independientes. Aunque el segundo acto se divida en dos microactos independientes, la misión de captura del antagonista y otro la huida, se podría considerar un solo acto porque los dos unidos forman el segundo acto.

#### **4.8.3.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.8.3.3.1 Prólogo**

El prólogo de esta tercera entrega de la saga *Misión Imposible* no es una misión a punto de terminar o una voz en *off* con escenas para poner al espectador en situación. Los guionistas decidieron comenzar con un *In media res*, un momento de alto peligro donde los protagonistas están al borde de la muerte: Ethan está atado y su mujer a punto de morir en manos de los antagonistas. De esta forma, los guionistas ponen en intriga desde el minuto uno de película al espectador. Evidentemente, el público sabe que Ethan se salvará pero no saben ni cómo lo hará ni cómo llegó a esa situación.

Me gustaría decir que, a nivel personal, es una forma muy fuerte de iniciar la película, pero el público estará expectante en todo momento de la película hasta que llegue la acción que se ha mostrado en el *In media res*.

##### **4.8.3.3.2 Epílogo**

De nuevo sirve para cerrar pequeños flecos de las subtramas y ver cómo Ethan se va con su mujer, dando a entender una vez más que será feliz y que disfrutará de unas merecidas vacaciones.

#### **4.8.3.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.8.3.4.1 El detonante**

Al igual que ha sucedido en otros análisis, el detonante podría ser de acción o cronológico.

###### **4.8.3.4.1.1 Posible detonante de acción**

Si se trata de este tipo de detonante, sería el momento en el que fracasa la misión de Ethan, cuando intenta rescatar a Lidsey Farris, un miembro del FMI que el mismo ha entrenado. El rescate sale bien pero muere en la huida porque los enemigos

le han implantado un chip en la cabeza. La muerte tiene lugar desde el minuto 20:36 hasta el 00:25:45. El detonante viene precedido por su respectiva llamada a la aventura y con el desarrollo de la misión. Pero una vez más, la aventura no puede considerar el detonante porque realmente sucede tras el encargo de la misión.

Tras esta acción comienza un detonante de diálogo de una de las subtramas: uno de los altos cargos del FMI y superior de Ethan, le culpa del fracaso de la misión y le echa en cara que Owen Davian, quien estaba involucrado en la misión fallida, está por delante de ellos. De nuevo se puede ver cómo un detonante tiene lugar mediante la acción y se refuerza con una subtrama con el diálogo.

Si el detonante fuese de acción sería desde la hora 00:20:33 hasta la hora 00:30:00.



-1264-

Si el detonante fuese de acción sería la muerte del agente Farris.

#### **4.8.3.4.1.2 Posible detonante de situación**

Si el guión tiene este tipo de detonante, los nudos de acción serían los siguientes:

Ethan vive aislado de las misiones del FMI, está celebrando con su prometida Julia su fiesta de compromiso. De pronto recibe una llamada del FMI.



Ethan va al lugar donde le ha citado el contacto: John Musgrave. El motivo de la llamada es intentar convencer a Ethan para que vuelva al campo de batalla y deje la instrucción de agente; también le informa de que una aprendiz suya, Lidsey Farris, ha sido raptada en una misión que le encargaron.

Ethan se informa sobre la nueva misión: tiene que rescatar a Lidsey que está captura como rehén en Berlín. Ethan la acepta, y se pone en contacto con un equipo que le ha conseguido la FMI.

Ethan y su equipo llegan al lugar donde está capturada Lidsey y consiguen rescatarla y hacerse con unos ordenadores portátiles, pero éstos se queman en una explosión. Cuando están escapando en helicóptero, Lidsey muere porque le han implantado un chip en el cerebro.

Ethan vuelve a casa y se reúne con Julia.

Ethan vuelve al FMI y uno de los superiores le culpa de lo sucedido y le dice que Owen Davian está un paso por delante de ellos.

Ethan acude al entierro de Lidsey y justo le llaman de Correos diciendo que tiene una carta de su aprendiz. La carta contiene un micro punto que está en blanco.

Ethan se pone en contacto con Benji Dunn, un informático que está intentando recuperar información de los discos duros de los ordenadores que se quemaron en el rescate de Lidsey. Dentro de la información ven que Owen Davian estará en un acto benéfico del Vaticano y que se pondrá en contacto con un comprador para venderle algo llamado *la pata de conejo*. Ethan organiza una operación para conseguirla.

Ethan se reúne con Julia para decirle que tiene que irse por motivos de trabajo, Julia comienza a sospechar de él, Ethan le convence de su inocencia. Ambos se casan antes de comenzar la misión.

El grupo de Ethan organiza una misión para raptar a Owen, hacerse con *la pata de conejo* y coger a sus compradores.

El equipo de Ethan llega al Vaticano y, tras una misión llena de obstáculos y distintos artilugios de espías, consiguen hacer que triunfe, raptan a Owen y se hacen con *la pata de conejo*. Informan al FMI de lo sucedido.

El detonante de situación tiene lugar desde el comienzo de la película hasta el minuto 38:24, desde la apertura en negro hasta que Ethan decide organizar la misión para capturar a Owen.

Nos gustaría añadir que, en este caso, el detonante de situación no se puede considerar como el vínculo entre el detonante y el primer punto de no retorno, porque realmente es el modo en el que reacciona el protagonista ante el detonante y el primer punto de no retorno sería cuando consiguen encontrar a Owen, raptarlo y llevarlo hacia la FMI.



-1265-

Ethan tiene el plan claro: infiltrarse en el vaticano y Raptar a Davian

#### **4.8.3.4.2 El primer punto de no retorno**

##### **4.8.3.4.2.1 Si el detonante es de acción**

En el caso de que sea un detonante de acción, el primer punto de no retorno estaría entre varias escenas. En primer lugar, sería entre los minutos 00:36:18 y 00:53:18. Comienza cuando Ethan y Julia se casan. Sería el primer punto de no retorno de la subtrama que tiene Ethan con su prometida. Tras terminar esta escena comienza otro punto de no retorno importante, en este caso, en la trama principal y la subtrama con la FMI: Ethan decide ir al Vaticano a por Owen Davian y sus compradores y saber dónde está *la pata de conejo*. El grupo de Ethan llega al vaticano, consigue raptar a Davian, y se lo llevan a la FMI.



-1266-

Ethan y su equipo han conseguido raptar a Davian.

El contratiempo del primer punto de no retorno tiene lugar en el avión que va hacia la FMI. Es cuando Owen Davian se da cuenta del nombre de Ethan, cuando éste está a punto de tirarlo por el avión. Owen descubre el nombre de Ethan porque Luther Stickell lo llama por su nombre delante de él para recordar al protagonista que esa no es su forma de actuar para obtener información. Este fuerte contratiempo después del punto de no retorno, servirá al antagonista para buscar información sobre Ethan y localizar a Julia.

#### **4.8.3.4.2.2 Si el detonante es de situación y el primer punto de no retorno no estuviesen vinculado al detonante**

El detonante estaría presente desde el inicio de la historia hasta que organizan la misión. Se podría decir que el detonante está unido al punto de no retorno. Pero hay un giro dramático muy importante que hace que la historia tenga un cambio importante: cuando consiguen raptar a Owen y llevarlo a la agencia donde trabajan los protagonistas. Sería desde el comienzo de la película hasta el minuto 53:18.



-1267-

Ethan y su equipo han conseguido raptar a Davian y se van de Italia.

#### **4.8.3.4.3 El punto intermedio**

El punto intermedio tiene lugar entre la hora 00:58:47 y la hora 01:05:12. Comienza cuando Ethan descubre, gracias al micro punto, que hay un traidor en la FMI y que alguien hizo una llamada desde el despacho de Theodore Brassel, el jefe de Ethan que le culpaba del fracaso de la primera misión. El principal sospechoso es Theodore. Además, en esta misma escena, también tiene lugar el punto intermedio de dos subtramas: Owen consigue escapar porque vienen a rescatarle y Ethan se da cuenta de que están buscando a Julia. El rescate tiene lugar por la llegada de un helicóptero y un avión. La escena se desarrolla en un puente, y Ethan se da cuenta de que Julia está en peligro porque habla con el hermano de su prometida.

Al tratarse de un detonante de situación, una vez más, el primer punto de no retorno tiene lugar pasados los cuarenta minutos de película, por lo que se aproxima mucho al punto intermedio, tanto que incluso se podría considerar un nudo de acción dentro del segundo punto de no retorno.



-1268-

Davian consigue huir porque sus hombres vienen a recogerlo. Sin duda alguna, se trata de uno de los nudos de acción más fuertes entre el primer y segundo punto de no retorno.

#### 4.8.3.4.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno tiene lugar a partir de la hora 01:08:29 hasta la hora 01:19:23. Comienza cuando los antagonistas raptan a Julia y Owen. Davian informa de que la tienen ellos. Le dice que si le consigue *la pata de conejo* le devolverá a Julia. Le da cuarenta y ocho horas y le comenta dónde están las coordenadas de *la pata de conejo*: en el maletín que tenía Owen en el Vaticano que Ethan le quitó. Cuando parece que Ethan va a comenzar su nueva meta, es retenido por la FMI porque le acusan de ocultarles información que le dio Farris y de realizar una misión sin ningún tipo de autorización, de huir del lugar dónde surgió el ataque para rescatar a Owen, de actuar sin ningún tipo de responsabilidad e ir por libre.

Tras los giros en contra del protagonista, los guionistas deciden dar una oportunidad al protagonista para solucionar todo lo ocurrido y, su amigo John Musgrave le ayuda a escapar de la FMI. Una vez que consigue escapar, sale del país y se reúne con su grupo habitual con el que hace misiones y organizan un plan para recuperar *la pata de conejo*. Ahora sólo tiene dos horas para conseguirla y contactar con Owen, sino, Julia morirá.

Por lo tanto se puede ver cómo el guión une todos los nudos dramáticos prácticamente a la vez para reforzar este giro dramático y que el protagonista se vea involucrado con varios obstáculos. Además, se ve cómo los guionistas le dan una oportunidad para conseguir salvar a su mujer. El tercer acto, de nuevo comienza con una cuenta atrás: dos horas para robar *la pata de conejo* y llamar a Owen para que no mate a su mujer.



-1269-

Ethan se da cuenta de que su amigo John Musgrave busca *la pata de conejo*.

#### 4.8.3.4.5 El clímax

El clímax de la película comienza en la hora 01:44:45 hasta la hora 01:52:48. Inicia con el enfrentamiento entre Owen y Ethan. Como el antagonista no se caracteriza por su fortaleza física pero sí psicológica, los guionistas, conscientes de las facetas de Owen, le dan una oportunidad en la pelea: Owen suele inyectar dispositivos dentro del cerebro de la gente los cuales los matan lentamente; Owen le implantó uno a Ethan y lo activa justo cuando va a comenzar la pelea entre ambos. Gracias al dispositivo Owen tiene ventaja frente a Ethan, el cual tiene cuatro minutos para matarlo y quitarse el dispositivo. Ethan consigue matar a Owen en un momento en el que éste descuida, justo cuando el protagonista saca la última fuente de energía que le queda.



Una vez que se deshace de Owen, todavía queda lo peor: desactivar el chip que tiene implantado. Ethan y Julia comienzan a buscar un desfibrilador para deshacerse del implante pero no lo encuentran. Ethan decide electrocutarse y que después le reanime Julia. Una vez electrocutado, aparecen dos enemigos, entre ellos, John Musgrave. Julia tiene que matarlos en vez de reanimar a Ethan. Aumenta el clímax, porque Ethan puede morir. Julia consigue matarlos con la pistola de Ethan, y acto seguido reanimar a Ethan, justo a tiempo.

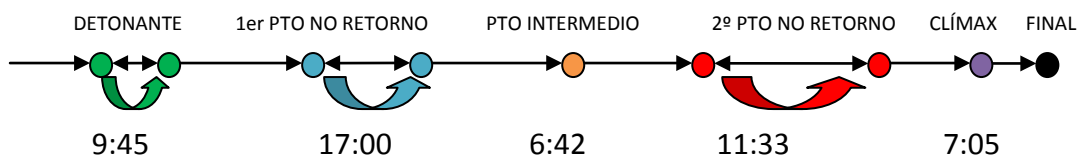
Tras el clímax de la trama principal se cierran las historias secundarias con sus respectivos clímax: Ethan le cuenta a Julia que realmente es un espía que trabaja para la FMI y Theodore Brassel le pide disculpas a Ethan en la FMI por todo lo ocurrido, dándose cuenta de que realmente el agente que no cumplía con su deber era John Musgrave.



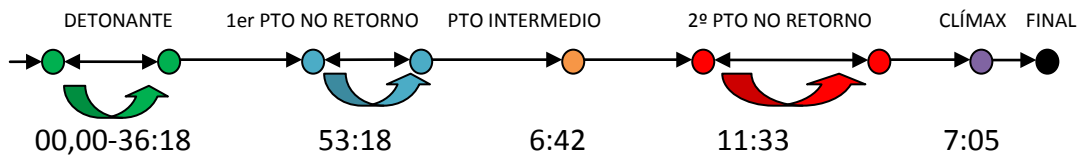
-1270-

Julia consigue reanimar a Ethan tras haberle provocado su desmayo.

Separación de giros dramáticos si el detonante es de acción:



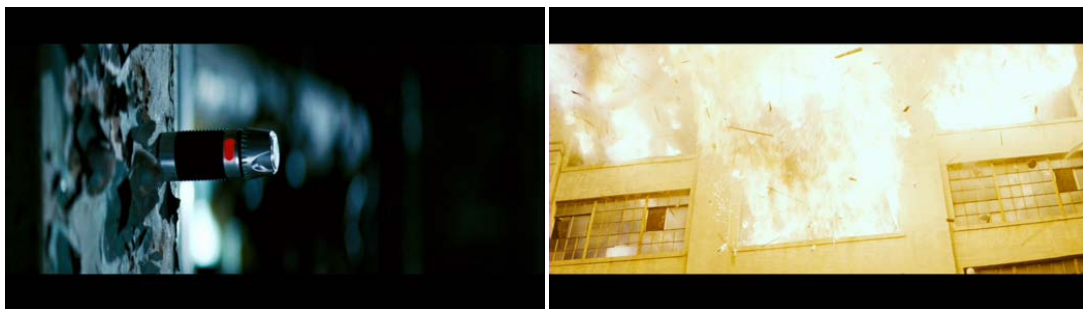
Separación de giros dramáticos si el detonante es de situación:



#### 4.8.3.5 ANTICIPACIONES

##### 4.8.3.5.1 Anticipaciones de objeto

Los explosivos: Cuando Ethan y su equipo van a rescatar a la agente Farris, utilizarán unos explosivos para hacer frente a los antagonistas. Evidentemente los usarán en el momento adecuado, entre estas acciones: cuando Ethan ha contactado con Farris y están escapando por la ventana, lanza un explosivo y hace explotar una parte del edificio donde se encontraba la agente raptada.



-1271-

-1272-

La primera imagen muestra uno de los explosivos que va dejando Ethan en el edificio donde se encuentra la agente Farris encerrada. La segunda refleja el momento en el que Ethan hace uso del explosivo, justo cuando ya no están en el edificio y han rescatado a la agente raptada.

Helicóptero: Uno de los miembros del equipo de Ethan, Declan Gormley, está casi toda la misión de rescate esperando dentro del helicóptero a la llamada de Ethan. Cuando éste se pone en contacto con él, usa el helicóptero para recoger al equipo.



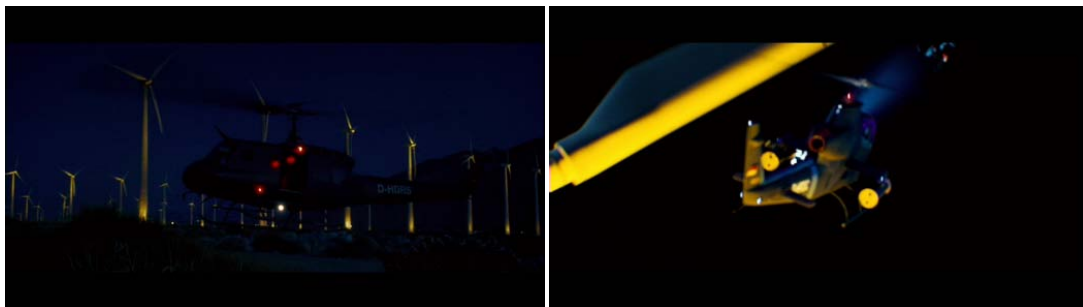
-1273-

-1274-



La imagen en la que se ve el personaje de la película, representa al personaje que está dentro de un helicóptero y que va a ir a recoger a sus compañeros. La segunda imagen pertenece al momento en el que llega con el vehículo aéreo.

El parque eólico: El helicóptero está aterrizado justo en un parque eólico donde se puede ver que las turbinas están en funcionamiento. Declan Gormley, aprovechará las turbinas para deshacerse de un helicóptero de los enemigos que les está persiguiendo.



-1275-

-1276-

La primera imagen muestra el momento en el que el miembro del equipo de Ethan despegue con el helicóptero. No se puede apreciar bien, pero al fondo del vehículo se puede ver un campo de hélices. Cuando está huyendo el equipo de Ethan y es perseguido por un helicóptero de los antagonistas, el piloto de los protagonistas utilizará las hélices para que el piloto enemigo choque contra una de ellas, como se puede apreciar en la imagen de la derecha.

Los discos duros: Cuando van a rescatar a Farris, una agente miembro del equipo de Ethan, Zhen Lei roba unos discos duros, pero uno de los antagonistas consigue explotarlos. Aun así, Zhen los coge. Gracias a los discos duros obtendrán información de dónde estará, Owen Davian, el antagonista de la historia. Owen participará en un acto benéfico en el Vaticano. Gracias a esta información Ethan sabrá dónde localizarlo.



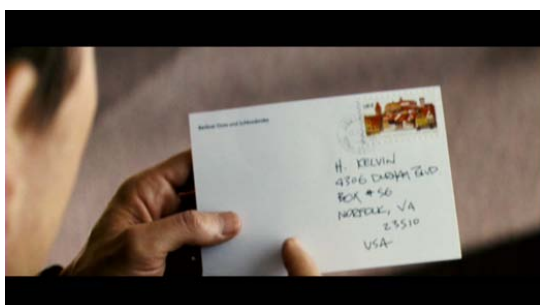
-1277-



-1278-

La imagen donde no se ven los diálogos escritos muestra el momento en el que Zhen Lei roba los discos duros de los antagonistas durante el rescate de la agente Farris. La imagen en la que hay diálogos es el momento en el que Benji informa a Ethan de que ha conseguido algo de información de los discos duros y que sabe donde está Owen Davian.

Postal: Ethan recibe una postal que le mandó la agente Farris antes de ser capturada. La postal tiene un micro punto en blanco que en un principio parece que no tiene ningún tipo de información. Más adelante, informarán a Ethan de que el micro punto contiene la siguiente información: hay un traidor en la FMI que quería contactar con Owen Davian e hizo una llamada desde el despacho de Theodore Brassel.



-1279-



-1280-

La imagen en la que no se ve la cara del protagonista corresponde al momento de la película en que recibe la postal, una vez que ha muerto la agente Farris. La imagen en la que se puede ver a Ethan pertenece al momento en el que Luther le cuenta de que ha conseguido información del chip. Este nudo de acción corresponde al punto intermedio de la película.

La cruz y la Biblia: Además de la cruz, Ethan tiene una Biblia en cuyo interior guarda un aparato para puentear las cámaras de seguridad. Cuando Ethan entra en el

Vaticano, se disfraza de cura y se puede ver cómo tiene una cruz de madera en el hábito. La cruz, en realidad, es un localizador que usará para que Luther Stickell sepa dónde tiene que poner un explosivo y reunirse con él.



-1281-



-1282-



-1283-



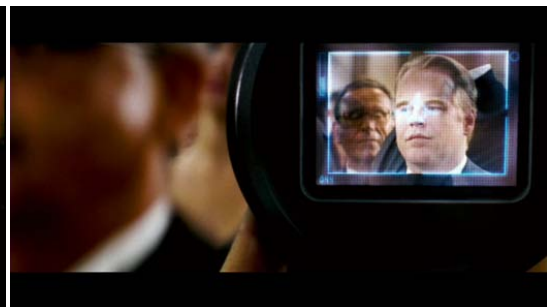
-1284-

La imagen en la que se ve a Ethan muestra el momento en el que está disfrazado de cura. Las otras tres son cuando usa los objetos: de la Biblia saca la máquina para hacer el puente, la siguiente es la cruz que explota y la última es cuando ha explotado la cruz y se ha hecho un agujero en la pared.

El maquillaje: Lo usa Zhen Lei en la fiesta benéfica que tiene lugar en el Vaticano. En realidad es una cámara de fotos que usará para localizar a Owen, fotografiarlo y así hacer una máscara suya.



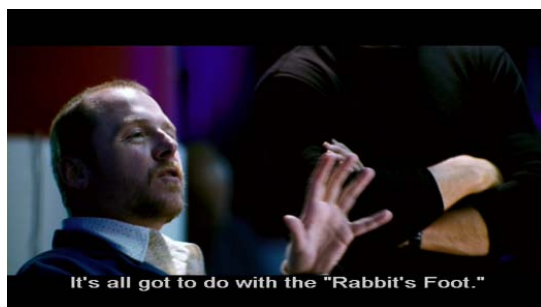
-1285-



-1286-

La imagen en la que se ve a una mujer maquillándose, muestra el momento en que Zhen Lei, miembro del equipo de Ethan, está en la fiesta del Vaticano. Aunque parece que tiene un maquillaje en la mano, en realidad se trata de un aparato para poder escanear la cara del antagonista.

*La pata de conejo*: Aunque se vea al final de la película, en ningún momento se dice qué es realmente. Por lo tanto, se puede considerar un *McGuffin*, porque es en lo que se basa la trama principal, pero nunca se dice para qué sirve, ni qué es. Simplemente mencionan pequeñas pinceladas sobre cómo es el caso de Benji “Siempre que veo alguna organización secreta dispuesta a gastarse tanto dinero en algo, pienso que es el anti dios”. O cuando Luther Stickell dice: “Lo bueno es, que sea lo que sea, la pata de conejo es pequeña y se puede robar. Lo malo es que hay que robarla”.



-1287-

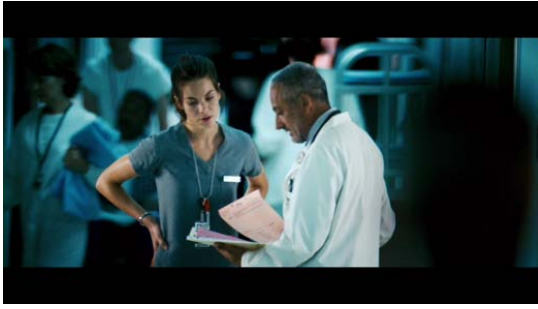


-1288-

La imagen en la que se ve a Benji es la primera vez que se habla sobre *la pata de conejo*. El personaje de Benji le informa a Ethan de que es *la pata de conejo*. A lo largo de la película *la pata de conejo* pasará de unas manos a otras, pero finalmente Ethan se hace con ella como se puede ver en la imagen en la que está con su mujer.

#### 4.8.3.5.2 Anticipaciones de personaje

Julia, mujer de Ethan: Trabaja de enfermera en un hospital. Gracias a su oficio puede reanimar a Ethan en el clímax final de la película, cuando éste ha conseguido destruir el chip que tenía implantado, pero está inconsciente.



-1289-



-1290-

La imagen en la que se ve a la mujer de Ethan pertenece al momento en el que se muestra que es enfermera. La imagen en la que se ve a Ethan inconsciente refleja el momento en que Julia intenta que el corazón vuelva a latirle, la imagen es del clímax final de la película.

Benji Dunn: Es el personaje que averigua la información sobre el acto benéfico adonde acudirá Owen, dato que encontrará en los discos duros quemados. Al final de la película, Ethan lo llamará para que le ayude a localizar a Julia.



-1291-



-1292-

Las dos imágenes son de Benji, un miembro de la agencia de espías donde trabaja Ethan. La primera imagen muestra el momento en el que le habla sobre *la pata de conejo* y en el que le dice al protagonista que ha conseguido información de los discos duros. Este personaje sólo sale en una escena a lo largo de los dos primeros actos pero tendrá una mayor importancia en el tercer acto porque Ethan le llamará para que le ayude a localizar *la pata de conejo*.

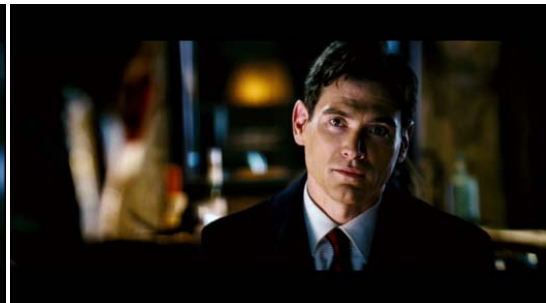
John Musgrave: en un principio parece un aliado y amigo de Ethan. Le informa de la primera misión y le ayuda a escapar de la FMI cuando es capturado. Pero realmente lo hace para que Ethan coja *la pata de conejo* y luego hacerse él con ella. Se podría considerar una pista falsa porque en un principio parece un amigo de Ethan



pero después se ve que lo utiliza para sus propios fines. Gracias a este personaje se produce una anagnórisis en la historia principal y es cuando Ethan descubre que en realidad es el infiltrado. Es en la escena en que le hacen el interrogatorio a Ethan para saber dónde está *la pata de conejo*.



-1293-



-1294-

Las dos imágenes corresponden al personaje de John Musgrave. La primera pertenece a una escena donde John intenta defender a Ethan haciendo entrar en razón a Theodore Brassel, ya que éste culpa a Ethan de la muerte de la agente Farris. La segunda imagen de John refleja el momento en el que Ethan se da cuenta de que su amigo quería *la pata de conejo*.

Theodore Brassel: El agente superior de Ethan que le culpa de la muerte del agente Farris y más adelante lo encierra en la FMI. También se puede considerar una pista falsa, esto es debido a que, en un principio parece un oponente del protagonista pero más adelante, en clímax de esta subtrama, se puede ver que le da las gracias. En este personaje también se puede ver una anagnórisis, y es precisamente cuando le da las gracias a Ethan y le dice que la Casablanca le ha ofrecido un destino. Aquel que parecía un enemigo para Ethan, debido a su mal humor y sus normas estrictas, se transforma en un aliado.



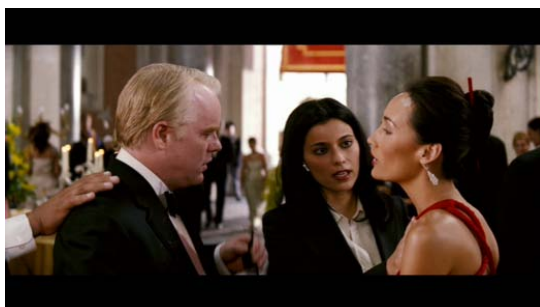
-1295-



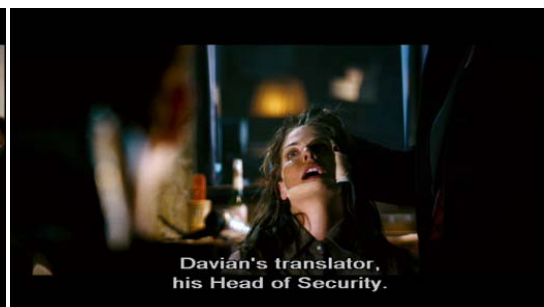
-1296-

Las dos imágenes son de Theodore Brassel: la primera muestra el momento en el que riñe al protagonista por realizar una misión a sus espaldas. A lo largo de la película se verá que tiene una personalidad muy dura con los agentes de la compañía.

La intérprete de Owen: Cuando Ethan se hace pasar por Owen se puede ver que una de sus intérpretes le traduce lo que dice la agente Zhen Lei al supuesto Owen. Como no ha sabido diferenciar a Ethan de Owen, éste la usa para matarla poniéndole una careta de Julia y así hacer creer a Ethan que es su mujer y que ésta le diga dónde está *la pata de conejo*.



-1297-



-1298-

La primera imagen pertenece al momento en el que Zhen Lei mancha la camisa de Owen. Entre los dos personajes se ve a una mujer, la traductora. Durante el segundo punto de no retorno hacen creer a Ethan que van a matar a su mujer, pero realmente es la traductora con una máscara.

#### 4.8.3.5.3 Anticipaciones de diálogo

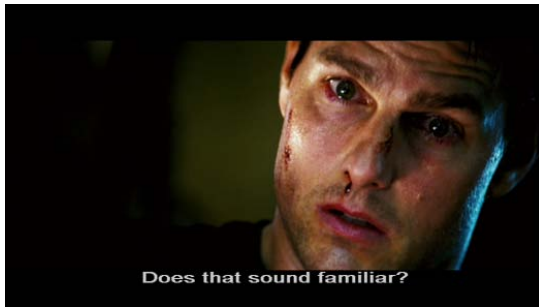
“Tienes un implante explosivo. Te suena ¿verdad?”: le dice Owen a Ethan. Es el mismo implante que mata al agente Farris. Owen le implanta uno a Ethan y se lo activa en el clímax de la película; le ayudará a Owen a enfrentarse a Ethan en la pelea final.



-1299-



-1300-



-1301-



-1302-

Las tres primeras imágenes muestran el momento en el que le implantan a Ethan el chip. Las dos primeras son cuando el antagonista le informa de lo sucedido, la tercera el momento en que se lo introduce. Las imágenes nombradas pertenecen al segundo punto de no retorno. La cuarta y última imagen pertenecen al clímax de la película. El antagonista le activa el chip y Ethan comienza a tener un fuerte dolor dentro del cerebro. De esta manera el enfrentamiento que hay en el clímax está más igualado porque el antagonista no tiene la fuerza física del protagonista.

“Te mataré lo juro, por lo más sagrado, que te mataré”, le dice Ethan a Owen. Además de una amenaza sirve como anticipación del clímax final y para justificar la muerte del personaje.



-1303-



-1304-

Como se puede ver en la primera imagen Ethan amenaza de muerte a Davian. La amenaza tiene lugar en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. La imagen en la que se ve a Ethan tumbado muestra el momento en el que muere el antagonista atropellado por un coche.

“¿Sabes lo que voy a hacer?, pienso dar con ella y hacerle mucho daño... voy a hacer que sangre, que llore y que grite tu nombre y no podrás hacer una mierda. ¿Sabes por qué? Porque vas a estar al borde de la muerte”. Es la forma en la que



amenaza Owen a Ethan, cuando lo han capturado y están en el avión de camino a la FMI. Cuando comienza el clímax de la película, Owen activa el dispositivo que tiene Ethan implantado y le quita un esparadrapo de la boca a Julia, es cuando Owen dice “Te dije que gritaría tu nombre”. Se cumple lo que dijo Owen porque Julia grita su nombre y Ethan no puede hacer nada debido al dispositivo que tiene implantado.



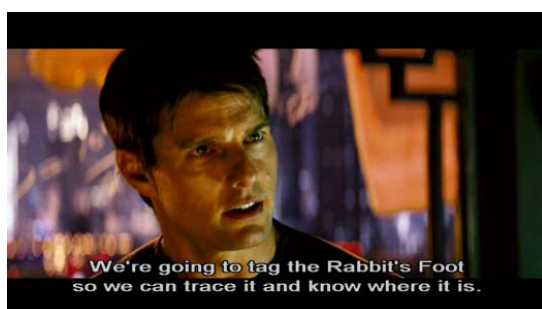
-1305-



-1306-

La implantación tiene lugar en la imagen en la que se ve el primerísimo primer plano. Davian se lo dice a Ethan, cuando el antagonista está atado a una silla y está siendo interrogado por el protagonista. La imagen de la derecha pertenece al momento en el que se cumple la anticipación, porque Julia grita el nombre de Ethan, y Davian se lo recuerda al protagonista.

“Marcaremos *la pata de conejo*”, afirma Ethan a su grupo cuando van a ir a por ella. Gracias a que está marcada y a Benji, Ethan consigue llegar hasta Julia y al lugar donde está *la pata de conejo*.



-1307-



-1308-

En la imagen en la que se ve la cara del protagonista pertenece al momento en el que dice a su equipo qué va a hacer con *la pata de conejo*: ponerla un localizador. La segunda imagen refleja el momento en el que Benji informa a Ethan de dónde está *la pata de conejo*.

#### 4.8.3.5.4 Anticipaciones de acción

En la fiesta de compromiso entre Ethan y Julia se puede ver cómo Ethan sabe leer los labios de las amigas de Julia a distancia y descifrar de qué hablan. Gracias a esta faceta, Ethan puede leer los labios de John Musgrave cuando el protagonista está atado en una habitación de la FMI. Ethan lee los labios de su amigo John Musgrave y gracias a esa información y una pequeña cuchilla que le da, consigue huir.



-1309-



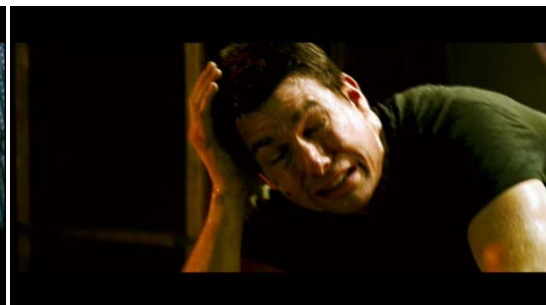
-1310-

La imagen en la que se ve a Julia, mujer de Ethan, corresponde al momento en el que se descubre que el protagonista sabe leer los labios a la gente. Esta faceta que tiene el espía la utilizará cuando su amigo John le ayuda a escapar durante uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. La imagen en la que se ven los labios pertenece al momento en el que John le da información a Ethan para escaparse.

La forma de morir la agente Ferris y la forma en la que le intentan salvar: La agente Ferris muere porque los enemigos le implantan un chip explosivo en el cerebro. Este chip es el mismo que le implantan a Ethan y se lo activan en el clímax final. La forma en la que Ethan intenta salvar a Ferris es la misma que usa para salvarse a sí mismo y ayudado por Julia en el momento de mayor suspense del clímax.



-1311-



-1312-

La imagen en la que se ve a la agente Ferris refleja el momento en el que está a punto de morir porque tiene implantado un chip. Esta acción tiene lugar en el primer acto. La imagen en la que se ve a Ethan muestra el momento en el que tiene implantado el chip, durante el clímax de la película.

#### 4.8.3.5.5 Anticipaciones entre sagas

Las máscaras y los aparatos para cambiar las voces de nuevo juegan un papel muy importante en esta tercera entrega. En este caso, tienen una máquina para fabricarlas. Ethan usará una máscara para hacerse pasar por Owen en el acto benéfico que tiene lugar en el Vaticano y conseguir las coordenadas de *la pata de conejo*. Las máscaras también las utiliza el antagonista para disfrazar a su intérprete de Julia y hacerle creer a Ethan que la ha matado. En cuanto a los aparatos para cambiar las voces, usa uno para hacerse pasar por Owen y utilizar la voz de Theodore Brassel con el fin de escapar de la FMI. Owen lo usa para hacer creer a Ethan que su traductora es Julia, al igual que con la máscara.



-1313-

-1314-

Las dos imágenes son muestras de estas anticipaciones. La primera es cuando Ethan se ha hecho pasar por Davian y ya se está quitando la máscara y el regulador de voz. La segunda imagen pertenece a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, cuando Ethan se hace pasar por Brassel.

#### **4.8.4 MISIÓN IMPOSIBLE: PROTOCOLO FANTASMA**

##### **4.8.4.1 INTRODUCCIÓN**

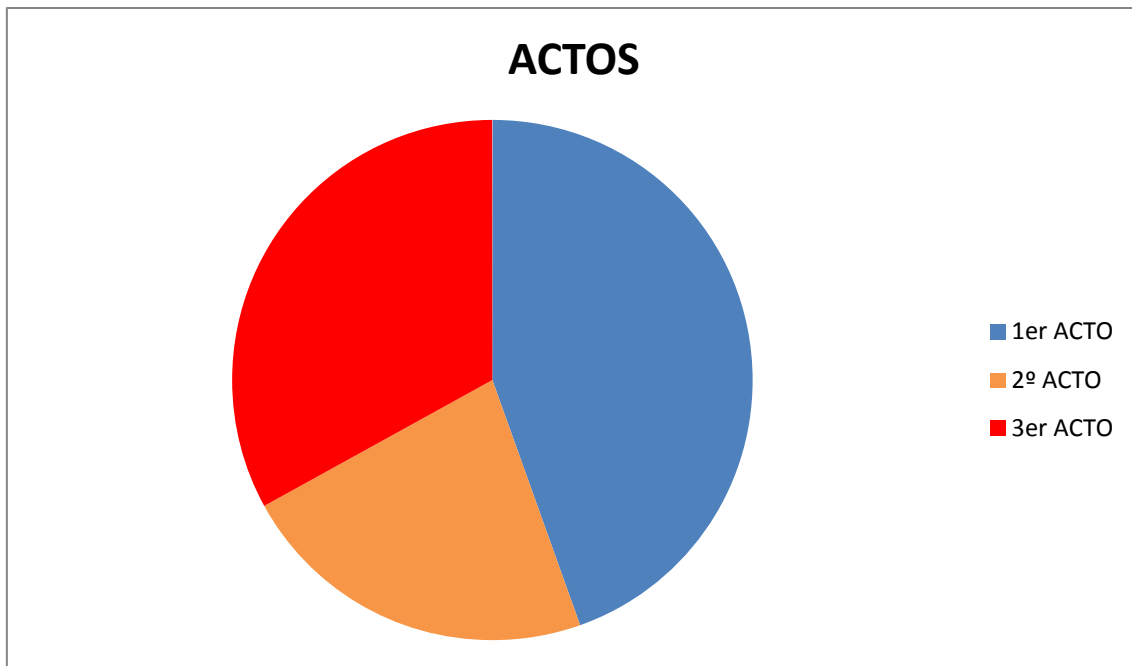
La cuarta entrega de la saga *Misión imposible*, fue estrenada en el año 2011. Es la película que más dinero ha recaudado de toda la saga, y por lo tanto una de las que más recaudó en el año 2011. En este caso, la dirección estuvo a cargo de Brad Bird, un director que venía de dirigir películas de animación como *El gigante de hierro* (*The Iron Giant*, Brad Bird, 1999) y *Los increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004). Pese a que anteriormente había hecho otro tipo de cine, sin duda alguna, el proyecto estaba en muy buenas manos. Los guionistas fueron Josh Applebaum y Andre Nemec, ninguno de los dos escritores tenía experiencia en el mundo del cine pero habían escrito varios capítulos de la serie *Alias*. La producción estuvo a cargo de Tom Cruise y de J.J Abrams, que ya había dirigido la tercera entrega. Sin duda alguna fue el propio J.J Abrams quien escogió a los guionistas ya que fue el creador de la serie en la que habían participado.

##### **4.8.4.1.1 Sinopsis**

El agente Ethan Hunt, acusado de un atentado terrorista con bombas contra el Kremlin, es desautorizado junto con el resto de la organización al iniciar el presidente el *Protocolo Fantasma*. Abandonado a su suerte y sin recursos, Ethan tiene que encontrar el modo de rehabilitar el buen nombre de su agencia e impedir un nuevo ataque. Para complicar aún más las cosas, Ethan se ve obligado a embarcarse en esta misión con un equipo de compañeros del FMI fugitivos, cuyos motivos personales no conoce del todo.

##### **4.8.4.2 LOS ACTOS**

La cuarta entrega de la saga *Misión imposible* tiene tres actos. El primero de ellos tiene lugar desde el inicio de la película hasta el primer punto de no retorno, en 00:49:14. El segundo acto, desde el 00:49:14 hasta la hora 01:27:47, es donde se desarrollan toda la trama principal y todas las subtramas. El tercer acto y desenlace tiene lugar desde la hora 01:27:47 hasta el final de la película, incluido el epílogo.



#### **4.8.4.4.3 PRÓLOGO Y EPÍLOGO**

##### **4.8.4.3.1 Prólogo**

Al igual que varias películas de la saga, comienza con un prólogo. En este caso, es para poner en situación dos acciones distintas. La primera de ellas es el asesinato de uno de los espías de la agencia y el robo de unos documentos. La segunda es el rescate de Ethan de una cárcel rusa. Además también sirve como presentación del nuevo equipo: Benji ahora ha ascendido y es analista y hay una nueva chica, Jane Carter, que se caracteriza por su belleza y por su buen conocimiento del combate cuerpo a cuerpo.

##### **4.8.4.3.2 El epílogo**

Al igual que en varios casos, el epílogo se aprovecha para cerrar subtramas y hacer evolucionar personajes. En este caso, se cierra la subtrama que hay entre Ethan y William Brandt, y Ethan forma un nuevo equipo. Además, al igual que casi todos los epílogos de este tipo de películas, se insinúa la participación en una nueva misión.

#### **4.8.4.4 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.8.4.4.1 El detonante**

El detonante de *Misión Imposible: protocolo fantasma*, es un detonante de situación que se desarrolla desde el inicio de la película hasta el minuto 42:35 y está muy cercano al primer punto de no retorno. En un principio, parece un detonante de

diálogo porque le encomiendan a Ethan Hunt una nueva misión: infiltrarse en el kremlin de Moscú y buscar información sobre Cobalto. Para saber su verdadera identidad, se infiltrará haciéndose pasar por un general llamado Federov. Además, debe acceder al archivo de seguridad del Kremlin y hacerse con el dossier de Cobalto. El equipo que le ayudará es elegido por la propia FMI, el mismo que le ha ayudado a huir de la prisión. Este supuesto detonante de diálogo tiene lugar entre los minutos 00:17:22 hasta los minutos 00:18:22. No se trata de este tipo de detonante debido a todos los contratiempos y los nudos de acción que tienen lugar tras esta llamada a la aventura a Ethan Hunt.

Al tratarse de un detonante de situación se desarrolla prácticamente a lo largo del todo el primer acto y los nudos de acción son los siguientes:

Un agente de la FMI muere en una misión a manos de Sabine Moreau, asesina francesa a sueldo que cobra todo sus trabajos en diamantes y que además le roba unos documentos muy importantes al agente que ha matado.

Ethan está encerrado en una cárcel de Moscú. Benji Dunn consigue piratear la seguridad de la cárcel. Abre la puerta de uno de los prisioneros, y éste sale. Los miembros de seguridad se dan cuenta de lo sucedido, y van a por el prisionero. Benji abre más puertas de la cárcel para que salgan más prisioneros. Los miembros de seguridad intentan abrir las puertas para poner algo de orden pero no pueden porque Benji las ha pirateado y solo puede controlarlo él. Algunos miembros de seguridad intentan hacer que los prisioneros vuelvan a sus celdas, pero tampoco lo consiguen porque no pueden hacerles frente.

Jane Carter, miembro de la FMI, llega a su punto de posición. Se inicia la fase dos. Benji activa una canción para alborotar más a los prisioneros y para que sigan provocando el caos en la cárcel. La puerta de Ethan se abre, se van abriendo puertas del pasillo donde está el protagonista para que salga por allí. Ethan decide no salir por ahí e ir a por un informante que conoció en la cárcel.

Jane Carter coloca un explosivo donde está situada en las cloacas.

Ethan contacta con el informante y consiguen huir. Llegan a una habitación, se encierran en ella y de pronto se hace un agujero en el suelo. Ethan y el informante

bajan por el agujero y contactan con Jane Carter. Huyen los tres y Jane activa el explosivo.

Ethan, Benjuí, Jane y el informante están en una furgoneta. Duermen al informante y lo pasan a otra furgoneta. Los tres protagonistas se ponen en situación: Benji ha ascendido, le explican el motivo del rescate a Ethan y le informan de la misión.

Los tres protagonistas llegan al lugar donde le dirán a Ethan cual es la misión: hacerse con un dossier de Cobalto.

Los tres miembros de la FMI llegan al Kremlin. Ethan y Benji van caracterizados y consiguen entrar en el Kremlin, gracias a que Jane ha podido meter un aparato para introducir los datos del general por el que se está haciendo pasar Ethan.

Ethan y Benji están dentro de Kremlin, consiguen despistar a uno de los vigilantes mediante un aparato que hace el ruido de una gotera que parece ser que suena en una tubería. El vigilante se dirige al cuarto de baño y los protagonistas consiguen escanear con una pantalla. Esta pantalla copia a la perfección todo el pasillo y de esta manera pueden moverse los protagonistas sin que el vigilante les vea.

Ethan llega a la habitación donde están los documentos; cuando encuentra la caja se da cuenta de que está vacía. De pronto, oye por la frecuencia de comunicaciones cómo asesinan a alguien y que una voz va diciendo frases relacionadas con el robo. Alguien ha llegado antes que Ethan y está dando el chivatazo de que están intentando robar los archivos. Ethan y su equipo abortan la misión.

Los miembros de seguridad se dan cuenta de que el pasillo está trampeado.

Ethan empieza a huir y se encuentra con el que ha robado los archivos, pero como no sabe quién es, no sospecha de él. Ethan se quita el traje nada más salir del Kremlin, el cual explota en ese momento. Ethan pierde el conocimiento.

Ethan se despierta en un hospital esposado a la camilla. Sospechan que él ha sido quien ha hecho explotar el Kremlin, porque han encontrado el disfraz de oficial.

Ethan consigue quitarse las esposas y salir huyendo del hospital. El que sospecha de su culpabilidad no puede cogerlo. Ethan contacta con el FMI y es evacuado.

Los antagonistas raptan a una persona a la que obligarán a averiguar si los documentos son verdaderos.

Ethan contacta con el secretario y con un analista jefe, William Brandt, del FMI. Ethan le dibuja la cara del que se encontró mientras huía. Le dice quien es. El secretario le informa de la tensión entre Estados Unidos y Rusia y de que toda la culpa apunta a la FMI. Se inicia el protocolo fantasma. Si no se demuestra lo contrario, a Ethan se le culpará de la explosión del Kremlin, a menos que consiga huir, llegar a un zulo, contactar con su equipo y esperar nuevas órdenes. De pronto, el coche comienza a recibir disparos y mueren el conductor y el secretario; el coche se cae a un río. Les están disparando los rusos. Ethan y William Brandt consiguen huir.

El detonante de situación de *Misión imposible: protocolo fantasma*, está formado por una sucesión de nudos dramáticos entre los que se puede ver que hay pequeños detonantes, como el anteriormente nombrado de diálogo, o detonantes de acción como el fracaso de la primera misión, explosión del Kremlin o el asesinato del secretario del FMI. Se puede destacar otro pequeño detonante de diálogo: la información que le da el secretario del FMI a Ethan. Cuando se activa el protocolo fantasma y le dice que le van a culpar por la explosión del Kremlin y donde puede encontrar a su equipo así como el material adecuado para hacer la misión. También le informa de que si no sale bien el intento de limpiar el nombre de Ethan y de todo su equipo, serán imputados con cargos de terrorismo e intentar provocar una guerra nuclear.



-1315-

Imagen perteneciente al detonante de situación: el secretario informa a Ethan de su misión y de que se ha activado el protocolo fantasma.



#### 4.8.4.4.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno es un giro dramático muy típico en el cine de espías, cómo será el plan y cómo lo desarrollarán los protagonistas. El primer punto de no retorno cuenta también con un contacto, en este caso es la reunión con su equipo y la incorporación de un nuevo agente: William Brandt.

La misión que tienen que hacer es detectar a Cobalto porque ha robado del Kremlin un dispositivo de lanzamiento nuclear. Por otro lado, Sabine Moreau robó unos códigos que corresponden a unas armas rusas y contactará con una persona de alta confianza de Cobalto. Moreau le venderá los códigos al mano derecha de Cobalto. Los agentes del FMI intentarán cambiar los códigos y perseguir al mano derecha de Cobalto para que les guíe hasta él.

El primer punto de no retorno de esta cuarta parte de la entrega de *Misión Imposible* tiene lugar prácticamente cuando finaliza el detonante de situación. Se desarrolla entre los minutos 45:16 y 49:14, aparte de ser la forma en que van a desarrollar la misión y la aceptación de ésta por parte de todos los miembros del equipo de Ethan, pese a que se haya activado el protocolo fantasma.

Evidentemente el primer punto de no retorno no tiene mucha fuerza, si se compara con los otros puntos dramáticos: detonante y segundo punto de no retorno. Si se relaciona con el detonante es lógico que no tenga tanta fuerza porque al durar tanto tiempo, tienen que enganchar a los protagonistas. Si se compara con el segundo punto de no retorno, también pierde fuerza porque este giro dramático tiene como fin para que el espectador piense que los antagonistas han ganado a los protagonistas.

El contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno es cuando Benji informa a los miembros del equipo de que tienen que entrar en la sala del servidor desde fuera porque los cortafuegos son de rango militar y no puede *hackearlo* ni cablearlo.



-1316-

El primer punto de no retorno es un clásico en las películas de aventuras y espías: el desarrollo de un plan. En este caso el objetivo está claro: Hendricks

#### **4.8.4.4.3 El punto intermedio**

El punto intermedio es el momento en el que William Brandt intenta deshacerse de una maleta que recibe información a partir de una de una lentilla que escanea lo que ve al parpadear varias veces seguidas. Brandt quiere deshacerse del maletín porque Ethan propone copiar los códigos de seguridad que activan el armamento nuclear. Además, se les rompe la máquina que crea las máscaras, por lo que los protagonistas no podrán caracterizarse según lo previsto. Tienen que ir sin ningún tipo de disfraz y no saben si la ladrona y el mano derecha de Cobalto se conocen. Al contactar con la ladrona se dan cuenta de que no se conocían.

El punto intermedio, al estar tan cerca del primer punto de no retorno, se puede considerar un obstáculo en la misión de los protagonistas. Pero lo que sí es verdad es que coincide con el momento en el que suele estar ubicado este giro dramático. Este nudo dramático tiene lugar entre la hora 01:02:00 y la hora 01:02 59.



-1317-

Brandt amenaza con deshacerse del maletín en el que se escanean los documentos.

#### **4.8.4.4.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno es una sucesión de nudos de acción que mezcla movimientos de las fuerzas antagonistas con algún pequeño avance de los protagonistas. Este giro dramático tiene lugar desde la hora 01:09:23 hasta la hora 01:27:47 y los nudos dramáticos son los siguientes:

El mano derecha de Cobalto se hace con el maletín que contiene los documentos escaneados. Jane informa a Ethan de lo sucedido. El mano derecha de Cobalto asesina a quien le dijo que le confirmó la veracidad de los documentos.

Moreau descubre que Brandt tiene una lentilla en el ojo que le permite escanear los documentos. Moreau le dice a sus guardaespaldas que se deshagan de Ethan y Brandt. Moreau se escapa. Ethan y Brandt se deshacen de los guardaespaldas.

Jane consigue coger a Moreau, llevarla al cuarto y decirle a Benji que la controle. Ethan comienza a perseguir al hombre de confianza de Cobalto. Antes de salir del hotel aparecen los rusos que le estaban buscando y lo detienen. Ethan se deshace de ellos. Continúa la persecución.

Moreau consigue quitarle el arma a Benji y dejarlo inconsciente. Jane y Moreau empiezan a pelearse; en un acto reflejo Jane golpea a la ladrona y la tira por una ventana de la habitación que estaba rota.

El mano derecha de Cobalto sigue huyendo de Ethan. Ambos se ven envueltos en una tormenta de arena. Ethan intenta agarrarlo de la cara y se da cuenta de que tiene una máscara. El mano derecha de Cobalto consigue escapar con los documentos pese a todos los intentos de Ethan. Cuando empieza a alejarse en un vehículo que le ha venido a recoger, se ve que se quita la máscara y resulta ser el propio Cobalto.

Los miembros del equipo de Ethan empiezan a discutir entre ellos por el fracaso de la misión y por la forma de actuar de Brandt, del que descubren que es analista pero que anteriormente fue agente de campo.

Ethan contacta con el informante de la prisión rusa y gracias a éste y a un contacto suyo, los protagonistas consiguen nuevos materiales. Lo que ignora Ethan es que el amigo del informante le traicionará.

En este segundo punto de no retorno tiene algún punto a favor de los protagonistas pero ante todo son nudos a favor de los antagonistas. En este caso el último es una traición. Además de todos los nudos dramáticos hay que tener en cuenta que se producen dos anagnórisis. La primera de ellas es cuando ven pelear a Brandt y cuando se dan cuenta de que fue agente de campo y no un simple analista. La segunda anagnórisis es cuando Ethan descubre que el mano derecha de Cobalto es el propio Cobalto.

En este caso no es una cuenta atrás pero sí que se activa una a mitad del tercer acto, cuando los antagonistas activan el proyectil nuclear. De esta manera, se acelera parte del tercer acto, provocar más emoción e incertidumbre al espectador y poner en duda si los protagonistas podrán alcanzar sus metas.



-1318-

Uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno es un momento de crisis dentro del equipo de Ethan, un clásico de estos giros dramáticos.

#### **4.8.4.4.5 El clímax**

Los nudos de acción del clímax se desarrollan entre la hora 01:47:22 hasta la hora 01:55:17; corresponde al enfrentamiento entre Ethan y Cobalto. En este caso tiene lugar en un almacén de coches. Los guionistas, conscientes de que el antagonista no tiene la misma fuerza física del protagonista, deciden poner distintos obstáculos. El primero de ellos es cuando Cobalto activa un proyectil nuclear para que explote en un edificio. Ethan intentará desactivar ese proyectil intentándole quitar el maletín a Cobalto. El segundo obstáculo es cuando un aliado de Cobalto desactiva la luz del edificio y desenchufa todos los cables que hacen posible la transmisión de datos para desactivar el proyectil nuclear.

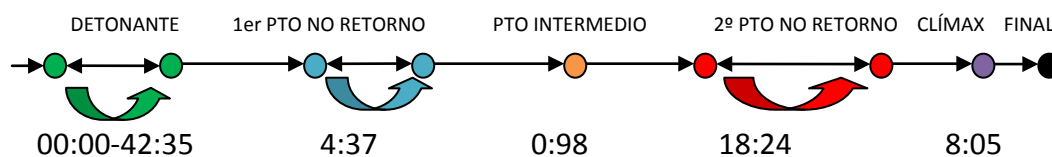
El clímax se hace más fuerte gracias a un montaje paralelo entre el enfrentamiento de Ethan y Cobalto y entre Brandt y el aliado de Cobalto. Además Benji tendrá que hacer que funcione lo que ha deshecho el antagonista.

Al final Benji consigue activar de nuevo la máquina y mandar los códigos de desactivación. Además ayudará a Brandt a matar al antagonista y a Ethan a hacerse con el maletín para desactivar el proyectil. Ethan y el equipo consiguen finalizar con éxito la misión.



-1319-

El clímax tiene lugar en una fábrica de coches: Ethan usará uno de los coches para lanzarse dentro de él y llegar antes al suelo con el fin de desactivar la bomba.

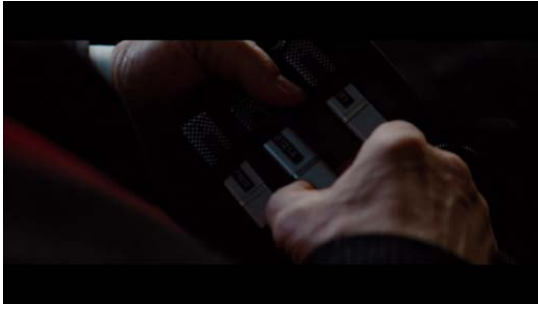


#### 4.8.4.5 ANTICIPACIONES

Al igual que en el resto de la saga, las anticipaciones que más se usan en *Misión imposible: protocolo fantasma* son las de objeto, que ayudarán a los protagonistas a superar la misión y su objetivo. Sin embargo, también hay que destacar otro tipo de anticipaciones.

##### 4.8.4.5.1 Anticipaciones de objeto

El pendrive: El pendrive que le da el secretario a Ethan en el coche, más tarde lo usará para saber cuál es su misión. Hará uso de él cuando llegue al zulo donde está todo su equipo esperándole.



-1320-



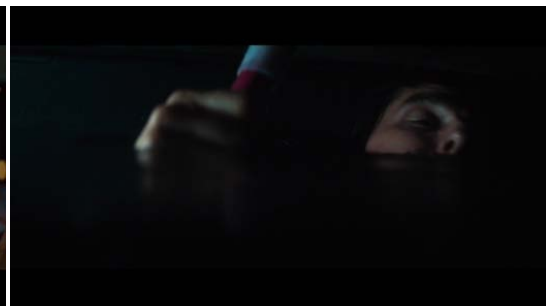
-1321-

Las dos imágenes muestran un pendrive. La que es un plano detalle pertenece al momento en el que el secretario le da el USB a Ethan. La memoria tiene los detalles de la misión. La otra imagen es la mano de Ethan en el momento en el que pone el pendrive en una pantalla para obtener información de la misión.

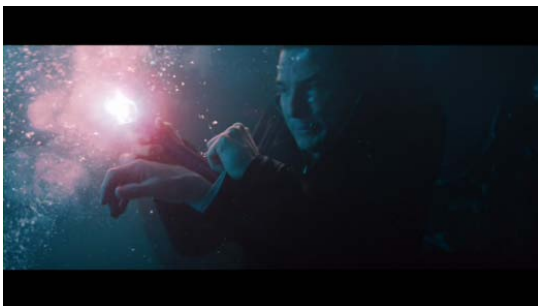
Bengala y cadáver: Cuando Ethan y Brandt tienen el accidente de coche y se caen al río, Ethan hace uso de una bengala y del cadáver del secretario para despistar a los rusos que están fuera del río y quieren matarlo. Gracias a estos dos objetos, consigue despistar su atención y que disparen al cadáver y no a los dos protagonistas.



-1322-



-1323-



-1324-



-1325-

La primera imagen muestra el momento en el que muere el secretario de la FMI, justo antes del accidente del coche, por un disparo en la frente. La segunda imagen ya pertenece al momento en el que Ethan coge una bengala que se ha

encontrado tras sufrir el accidente. La bengala estaba dentro del coche, pero no la ve hasta el accidente. Las dos imágenes de abajo pertenecen al momento en el que usa el cuerpo y la bengala. En la que se ve Ethan es el momento en el que enciende la bengala y la pone en el brazo del secretario. La cuarta y última imagen, aunque no se pueda apreciar bien, refleja el momento en el que el cuerpo sale a flote con la luz de la bengala, los antagonistas disparan al cuerpo

Entre los objetos que cogen del zulo hay que destacar los siguientes:

La mano con ventosas incorporadas: Ethan lo usará para subir al hotel por las ventanas y llegar a los controles de los ascensores y *hackearlos* para que Benji pueda controlarlos. Las ventosas le fallarán y no será tarea fácil subir y bajar por las ventanas del hotel.



-1326-



-1327-



-1328-

La imagen en la que se ven los guantes con un plano detalle es el momento en el que se ve la existencia de este objeto. Se implanta simplemente con el plano detalle. La imagen en la que se ve a Benji explicándole a Ethan cómo funciona es justo antes de usar la anticipación. La última imagen corresponde al momento en que el protagonista está usando los guantes como ventosa para poder subir el edificio.



Las gafas que usa Ethan para escalar: Evidentemente las usan cuando sube por las ventanas del hotel pero también las usará más adelante cuando está persiguiendo al mano derecha de Cobalto y le viene la tormenta de arena encima. En este ejemplo las usa para poder ver mejor.



-1329-

-1330-

Una vez que Ethan ha pirateado los mandos del ascensor y ha conseguido engañar a la ladrona francesa haciéndose pasar por un comprador, se puede ver cómo le registran y encuentran las gafas con las que había escalado el edificio. La persona que le registra no les da ninguna importancia. Cuando Ethan va tras uno de los antagonistas que se ha llevado los papeles que querían robar, es emboscado por una tormenta de arena. El protagonista hará uso de las gafas para poder ver mejor dentro de la tormenta, aun así el antagonista consigue escaparse.

Pistola con láser: Los protagonistas cogen una pistola que tiene un pequeño láser. Ethan la usará para abrir la ventana donde están los mandos de los ascensores.



-1331-

-1332-

Ethan advierte que deben coger sólo lo necesario. Entre las cosas que cogen se encuentra la pistola que tiene un rayo laser. La usarán para abrir una de las ventanas del hotel y que Ethan pueda salir y escalar el edificio. Por el agujero de la ventana es por donde cae y muere la ladrona francesa.

Lentillas que escanean los documentos: Al principio de la película, las usa el agente al que matan pero para localizar al antagonista. En este caso, las usa Brandt para escanear los documentos que quiere venderles la ladrona francesa.

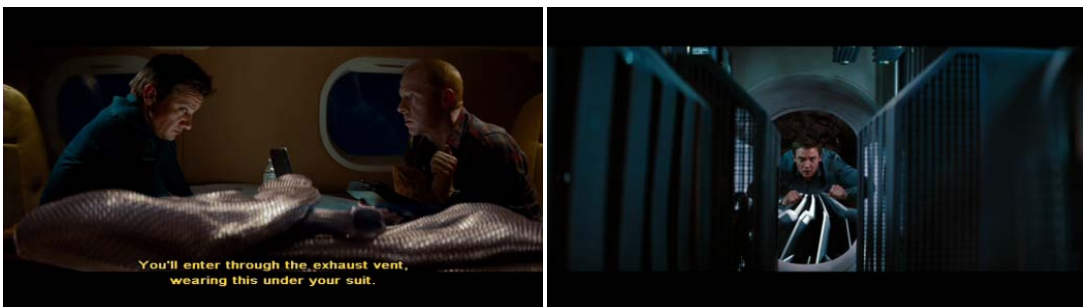


-1333-

-1334-

La imagen en la que se ve un ojo derecho pertenece al agente que muere al principio de la película. Dentro de los ojos tiene unas lentillas para localizar a la persona que tiene que robarle un maletín. La imagen que tiene un ojo izquierdo pertenece Brandt; éste usará unas lentillas parecidas para escanear los documentos que la ladrona le dejará para comprobar si son correctos. La ladrona se dará cuenta de que tiene una lentilla y comenzará el conflicto.

El traje y la máquina que hacen flotar a Brandt: En este caso, se trata del material que le deja el informante a Ethan. Lo usarán para que Brandt pueda flotar por los conductos de ventilación.



-1335-

-1336-

La primera imagen pertenece al momento en el que Benji le habla a Brandt sobre el traje que tiene que ponerse. La segunda imagen pertenece a la misión final, justo en el momento en el que Brandt usa el traje y puede flotar sobre los ventiladores.

#### 4.8.4.5.2 Anticipaciones de personaje

El informante que conoce Ethan en Rusia: Ethan salva a un informante en la cárcel rusa; cuando se escapa de ella lo coge. Gracias a este personaje tendrán un contacto que les ayudará a superar los contratiempos del segundo punto de no retorno.



-1337-

-1338-

La primera imagen refleja el momento en el que Ethan contacta con el informante ruso, lo saca de la cárcel donde está encarcelado al principio. Ethan contactará con él con el fin de pedirle material para la misión final que hay en el tercer acto.

El rencor que tiene Carter a la ladrona francesa: Carter guarda rencor a Moreau porque mató a un agente con el que tenía un romance. Este rencor es lo que hace posible que la mate y la tire por la ventana de una patada.



-1339-

-1340-

La imagen donde se ve a la agente Carter agachada corresponde al momento en el que muere el agente del que estaba enamorada. Lo ha matado Moreau, lo que causa un cierto de la agente hacia la antagonista. Este odio se ve reflejado en el momento en que la mata. Como se puede apreciar en la imagen de la derecha, le da una patada y la tira por la ventana rota del hotel.

#### 4.8.4.5.3 Anticipaciones de diálogo

“Tu eres el ayudante”, le dice Benji a Brandt. En un principio se usa como un chiste, pero más adelante lo usará Brandt como excusa para no subir por las ventanas del hotel.



-1341-



-1342-

-1343-

Cuando están organizando la primera misión, Brandt no se ve identificada con ningún *rol* dentro de la misión. Benji le dice que puede ser el ayudante, como se puede leer en la primera imagen. En el momento en el que necesitan a alguien para escalar el edificio y piratear el sistema de ascensores, Brandt usa su función para no tener que hacerlo. “Sólo soy el ayudante”.

“¿Qué es eso?”, pregunta Ethan, y le responde Benji: “Una tormenta de arena, está muy lejos, no debería ser un problema”. Es la forma de anticipar la tormenta de arena en la que se ve envuelto Ethan cuando está intentando perseguir al mano derecha de Cobalto.



-1344-



-1345-



-1346-

El implante de la anticipación se puede ver en las dos imágenes donde hay diálogos. El que pregunta es Ethan y responde Benji. La imagen en la que se ve al protagonista corriendo muestra el momento en que la tormenta se está acercando cada vez más. La tormenta de arena impedirá al protagonista coger a Cobalto.

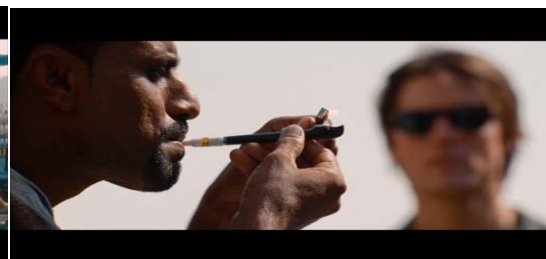
#### 4.8.4.5.4 Anticipaciones entre sagas

El fuego como identificación de un contacto: En la primera entrega se usa una cerilla para que Ethan vea quién es el contacto. En esta cuarta entrega, es con la llama de un mechero con el que contactará para que le lleve ante el informante.

El pasamontañas: En la primera entrega le ponen un pasamontañas para que no sepa llegar ante su contacto. En esa cuarta entrega hacen el mismo uso.



-1347-



-1348-

Al igual que en la primera entrega, para saber quién es el contacto, usan una llama de fuego. El gorro es para que el protagonista no sepa adónde va.



## **4.9 SAGA DE ALIEN**

### **4.9.1 ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO**

#### **4.9.1.1 INTRODUCCIÓN**

La película fue estrenada en el año 1978, dirigida por un desconocido por aquel entonces Ridley Scott y escrita por Dan O'Bannon. La película puede ser comparada perfectamente con el tipo de novelas que escribía Henry James, como por ejemplo con *Otra vuelta de tuerca*. Esta comparación es debido a que tiene elementos similares a esta novela: una protagonista en peligro amenazada por seres de otro mundo que en un momento determinado se encuentra sola. En el caso de la novela, la protagonista está sola con dos niños, lo que conseguirá dar mayor suspense a la historia. Además, la nave puede ser comparada con la mansión donde tiene lugar la novela, ya que son dos lugares aislados con numerosas habitaciones, donde los antagonistas pueden estar o atacar en cualquier momento.

##### **4.9.1.1.1 Sinopsis**

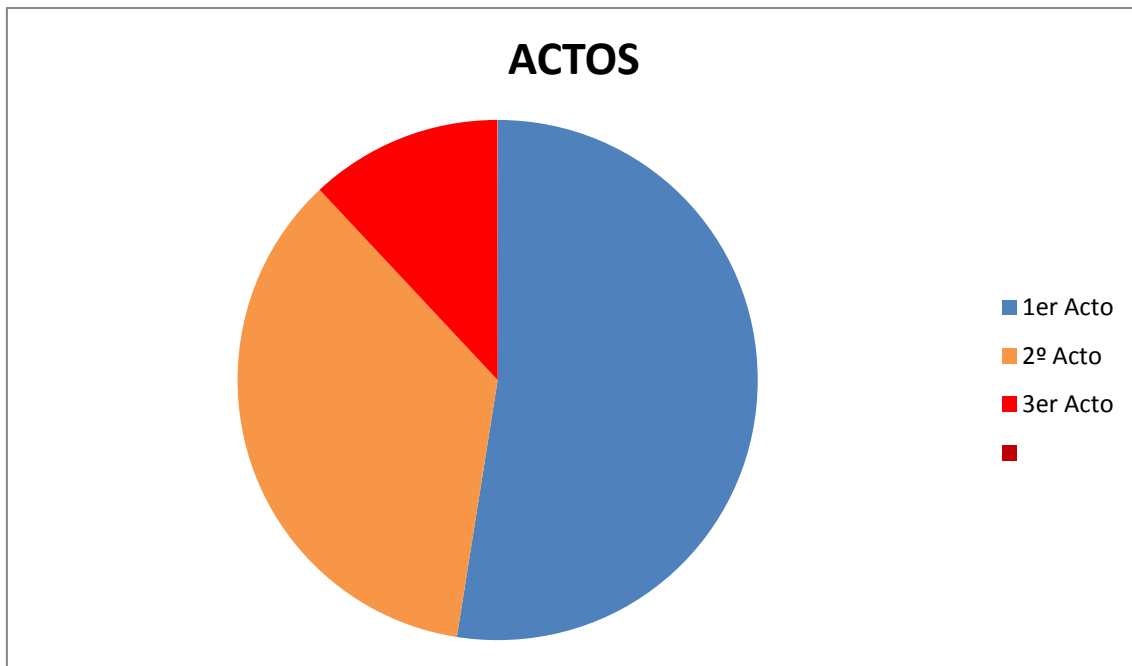
De regreso a la Tierra, la nave de carga Nostromo, interrumpe su viaje y despierta a sus siete tripulantes. El ordenador central, Madre, ha detectado la misteriosa transmisión de una forma de vida desconocida, procedente de un planeta cercano. La nave se dirige entonces al extraño planeta para investigar el origen de la comunicación.

##### **4.9.1.2 LOS ACTOS**

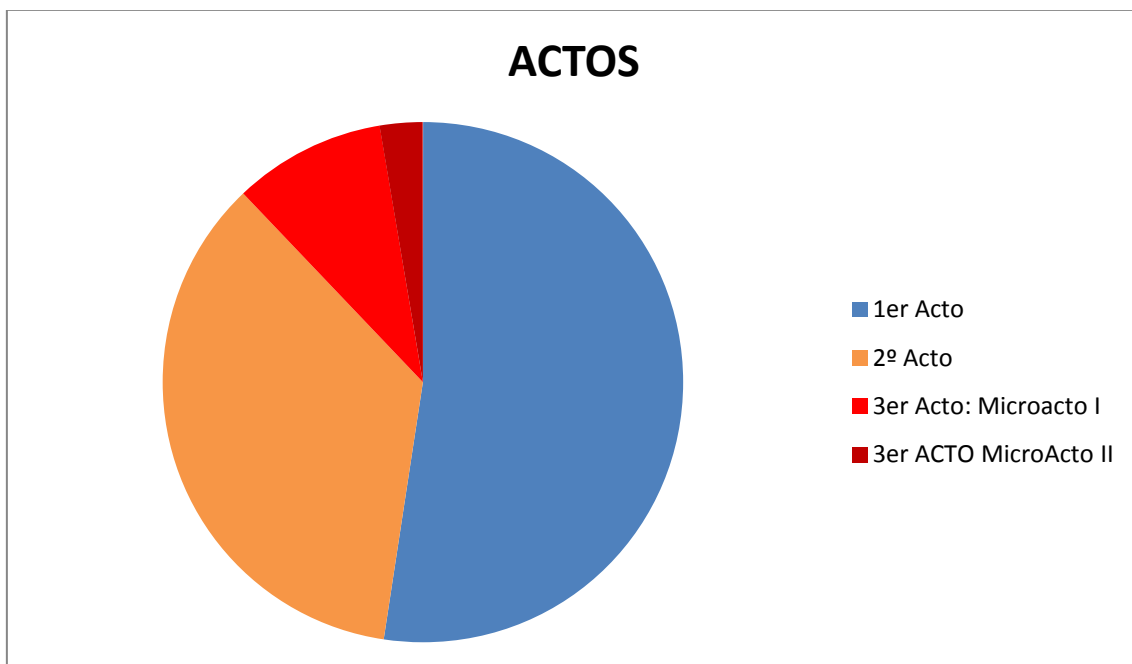
Independientemente de los detonantes, la película se podría dividir en tres actos, o tres y actos y un microacto, si se tiene en cuenta el falso final. El primero, sería desde el comienzo hasta el minuto 56:17; el segundo acto, hasta la hora 01:34:54 y el tercer acto desde el final del segundo acto hasta el falso final; este último se podría considerar un micro acto; en el caso de que el falso final se considere parte del tercer acto, sólo tendría tres actos.

El primer gráfico muestra la división de tres actos sin contar el falso final como microacto:





Este segundo gráfico se incluye el falso final como un microacto.



#### 4.9.1.3 LOS GIROS DRAMÁTICOS

##### 4.9.1.3.1 El detonante y el primer punto de no retorno

En general, en la saga *Alien*, los puntos de giro y los actos dan mucho juego. Esto sucede ante todo en las dos primeras entregas. Esto es debido a que se pueden considerar que distintos momentos dramáticos pueden ser un tipo de detonante u

otro, lo que hace desplazar a los puntos de giro. En este caso, se analizará el detonante y el primer punto de no retorno dentro del mismo punto.

Se puede considerar que esta primera entrega tiene un detonante de situación, que como se ha visto anteriormente, ocupa casi todo el primer acto y prácticamente da pie al primer punto de no retorno. Los nudos de acción del detonante de situación son los siguientes:

La nave despierta a los tripulantes para ir a un planeta que manda señales de vida no conocidas, deciden ir al planeta y, una vez allí, la nave sufre una avería. Mientras la reparan, investigan dicho planeta y uno de los tripulantes descubre una zona llena de huevos, de donde sale una larva que consigue acoplarse a su cara. Los tripulantes recogen a su compañero, lo llevan a la nave ya arreglada y despegan para abandonar el planeta. Si fuese un detonante de situación, duraría desde el comienzo hasta el minuto 49:42.

En el caso de que se trate de este tipo de detonante, el primer punto de no retorno sería cuando despegan la nave. Aunque como ya mencionamos anteriormente, siempre que existe este tipo de detonante hay un giro importante minutos más tarde. En este caso, es cuando el *alien* sale del cuerpo del tripulante infectado, empieza a atacar a los protagonistas y estos deciden atraparlo. De nuevo, el punto de no retorno es una reacción de los protagonistas y un plan: dar caza al alienígena.

Hay que tener en cuenta que entre el despegue de la nave hasta que deciden dar muerte al alienígena, hay un pequeño acto hay un microacto, para la presentación del nuevo invitado de la nave.

Pero también puede considerarse un detonante de acción, o de acciones más bien: desde que la nave desvía su rumbo hasta que un tripulante es atacado por una larva. Sin duda alguna, el nudo de acción más importante es cuando la larva ataca a uno de los miembros.

Si es un detonante de acción, el primer punto de no retorno sería cuando se arregla la nave. Cuando el *alien* sale del cuerpo del protagonista y comienza a atacar es simplemente un contratiempo para los protagonistas y el comienzo de la caza es como reacción a este revés. Este tipo de trabas en el inicio de los segundos actos son muy

típicas, también se puede ver en *En busca de arca perdida*, cuando comienza el primer punto de no retorno: Indiana Jones puede ver cómo raptan a la chica que le acompaña y muere supuestamente tras una explosión. En el caso de ser un detonante de este tipo duraría entre los minutos 32:00 y 34:23, desde que el tripulante descubre los huevos hasta que lo meten en la nave.

Por lo tanto, respecto a este guión, se puede deducir que, dependiendo del tipo de detonante que tenga la película, el primer punto de no retorno será uno u otro.



-1349-

Momento perteneciente al detonante de acción: Kane, uno de los miembros de la tripulación, encuentra numerosos huevos. Uno de ellos se abrirá y de su interior saldrá una larva que se le acoplará a la cabeza.

El primer punto de no retorno tendría lugar entre la hora 00:55:42 y la hora 00:56:57.



-1350-

La imagen muestra el momento en el que los protagonistas intentarán dar caza al alien. El oficial al mando de la nave deja muy claro que no quiere ningún tipo de heroicidades.

#### 4.9.1.3.2 El punto intermedio

Independientemente de cuál sea el detonante o el primer punto de no retorno, el punto intermedio es el mismo: Cuando el androide intenta matar a la teniente Ripley. Es, sin duda, un giro dramático muy importante porque no sólo descubren que es un androide, sino que se dan cuenta de que había dos infiltrados en la tripulación: el *alien* y el androide. Además éste último quería que llegara el alien con vida a la tierra.

Si se tiene en cuenta que es un detonante de acción y que el primer punto de no retorno es cuando salen del planeta con la nave arreglada, el punto intermedio está situado en la mitad del guión y lejano al primer punto de no retorno. Sin embargo, si se considera que el primer punto de no retorno es cuando comienzan la caza del *alien*, está muy cercano, a escasos minutos de este giro de guión. Me gustaría decir que ese es el principal problema de los sucedidos a lo largo del detonante de situación: que duran un acto entero y, por lo tanto, el primer punto de no retorno también va un poco más adelante y se aproxima mucho al punto intermedio.

No hay que olvidar que, independientemente del tipo de detonante, dónde esté situado el primer punto de no retorno o incluso el punto intermedio, hay

momentos dramáticos donde la tripulación va muriendo o se tienen que deshacer del androide. No son puntos de giro, pero sí nudos de acción que hacen que avance la historia. Tras superar el punto intermedio, tan solo quedan tres miembros de la tripulación: Ripley, un mecánico y una chica que es muy nerviosa e insegura.

El punto intermedio se desarrolla entre la hora 01:16:28 y la hora 01:19:29.



-1351-

Ash, el androide infiltrado en la tripulación, intenta matar a Ripley.

#### 4.9.1.3.3 El segundo punto de no retorno

En este caso, el segundo punto de no retorno viene dado por una secesión de nudos de acción y, una vez más, por la cuenta atrás. Los nudos de acción son: Ripley se queda sola porque el *alien* ha matado al resto de la tripulación, y decide activar la autodestrucción de la nave, para que explote con el *alien* dentro, y salir en una nave más pequeña. El segundo punto de no retorno es el inicio de la cuenta atrás activada por la propia protagonista. En muchas ocasiones, es el antagonista el que da lugar a esta cuenta atrás o el que da pie al tercer acto. El segundo punto de no retorno se desarrolla desde la hora 01:28:04 hasta la hora 01:34:54.

Me gustaría añadir que además el guionista está muy acertado en el sentido de que refuerza este punto dramático cuando la protagonista intenta parar la autodestrucción de la nave, pero no puede. El segundo punto de no retorno coge mayor fuerza porque la cuenta atrás es definitiva y la bomba no se puede desactivar,

por lo tanto ya solo hay dos posibles situaciones: o llega a la nave de salvamento o explota con el *alien*. Evidentemente llega a la nave de salvamento y la nave grande explota supuestamente con el *alien* dentro. Supuestamente, porque el guionista a la hora de escribir el guión, se guarda una última sorpresa: el *alien* estaba en la nave pequeña.



-1352-

Ripley conecta el sistema de autodestrucción de la nave.

#### 4.9.1.3.4 El clímax

Se pueden encontrar dos clímax en esta historia: la huida de la protagonista de la nave principal hasta la nave nodriza con la explosión, y el enfrentamiento dentro de la nave nodriza entre la protagonista y el *alien*.

En el primer caso, es probable que algún espectador o a algún especialista en guión le sepa un poco mal ese clímax, ya que no hay un verdadero enfrentamiento de la protagonista y el antagonista, porque supuestamente la nave explota con el *alien* dentro y Ripley puede escapar en la nave nodriza.

El primer clímax dura desde la hora 01:35:03 hasta la hora 01:39:34.



-1353-

Ripley intenta huir a la nave nodriza y dejar dentro de la nave grande al *alien*.

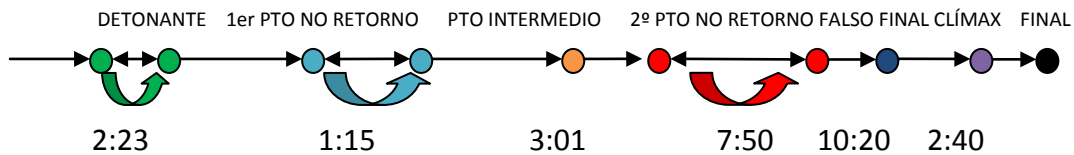
En el segundo clímax, que es un falso final o anticlímax, sí que se aprecia un enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal. En este caso, triunfa la protagonista porque consigue poner un traje de astronauta y abrir una de las compuertas para que el *alien* se caiga al espacio. Consigue empujar al *alien* hacia al espacio gracias a un arma que hay dentro de la nave nodriza, que es una especie de arpón que lanza un pequeña flecha, lo que hace posible que el *alien* salga desprendido por una trampilla de la nave. El *alien* consigue agarrarse a una zona exterior de la nave, pero es donde se encuentran los propulsores y, una vez que la protagonista los activa, el *alien* muere. El falso final se desarrolla desde la hora 01:45:19 hasta la hora 01:47:59.



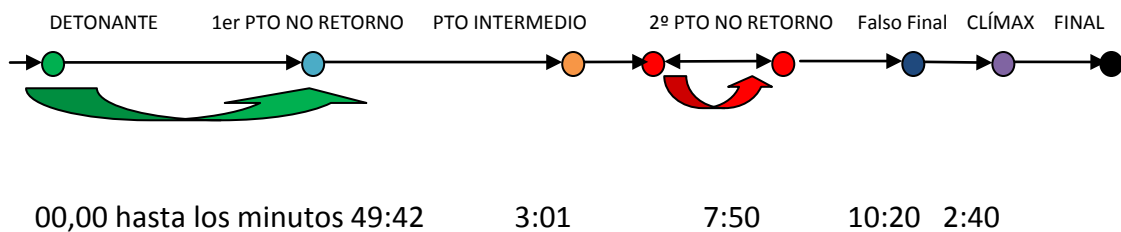
-1354-

El *alien* es absorbido por el espacio pero consigue agarrarse al borde la puerta. La imagen pertenece al momento en el clímax está prácticamente finalizando.

Si el detonante fuese de acción, los nudos dramáticos se situarían de la siguiente forma:



En el caso de que sea un Detonante de situación vinculado al primer punto de no retorno serían así:





#### 4.9.1.4 ANTICIPACIONES

Dentro de esta primera parte, no hay muchas anticipaciones que destacar como en otras películas, ya que en muchas ocasiones el guionista prefiere no dar pistas para dar mayor suspense y terror a la historia. Con respecto a las anticipaciones, hay que destacar las que son de objeto y de personaje, que no quita que haya alguna de diálogo.

##### 4.9.1.4.1 Anticipaciones de objeto

El ordenador central (*Madre*, como la llaman los protagonistas), la nave nodriza, el tipo de nave que usan los protagonistas, la sangre de los *alien* y la baba, el lanzallamas y el localizador, son anticipaciones de objeto que se pueden ver a lo largo del guión.

El ordenador central, es donde van a informarse en caso de dudas y de lo qué deben hacer en distintas ocasiones. Al principio de la película el capitán va a informarse de la razón del cambio de rumbo de la nave. Más adelante, la protagonista acude a preguntar cómo matar el *alien* y se da cuenta de que la compañía quería que *alien* llegara vivo y no saben cómo matarlo.



-1355-

-1356-

La imagen en la que se ve el ordenador pertenece a la primera vez que se ve a *Madre*, cuando Dallas la visita. Dallas quiere saber por qué les ha despertado y por qué ha cambiado el rumbo de su viaje de vuelta a casa. La imagen en la que se ve a la protagonista es cuando Ripley acude tras la muerte de Dallas y otros miembros de la tripulación y descubre que *Madre* no sabe cómo acabar con el alienígena.

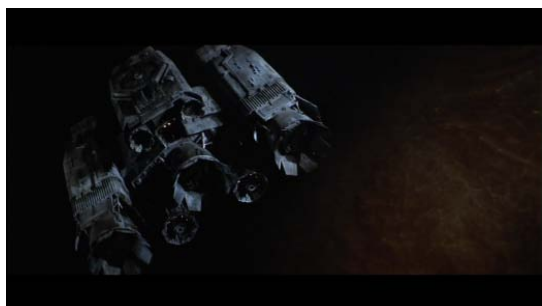
La nave principal: el guionista decide que se trata de una nave comercial de mercancías sin ningún arma, con el fin de complicar la vida a los protagonistas cuando el alien está dentro.



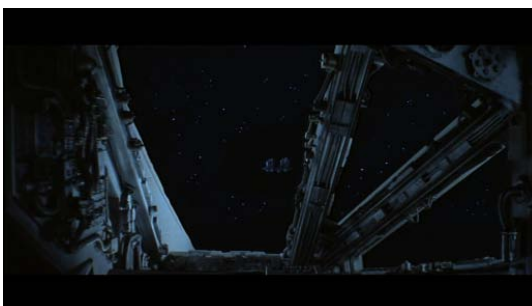
-1357-

El Nostromo es la nave donde viajan los protagonistas de *alien*. Los guionistas eligen que la nave es comercial para poner más contratiempos a los protagonistas a la hora de matar al alienígena.

La nave nodriza, es de la que se sirve a Ripley para intentar escapar; se trata de otra anticipación de objeto de diálogo, ya que se nombra en alguna escena. El plan consiste en escapar dejando el alien encerrado en la nave grande. En un principio desechan ese plan porque sólo podría criogenizarse uno de los personajes ya que hay una única cápsula en la nave nodriza. Esta nave es donde Ripley hace frente al alien en el falso final; sin esta nave sería imposible el anticlímax.



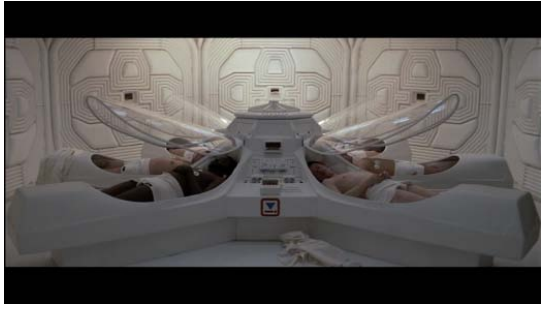
-1358-



-1359-

En un principio los protagonistas utilizarán la nave nodriza para ir al planeta donde les ha dicho *Madre* que hay señales de vida. Ripley consigue llegar a la nave nodriza y hacer que la nave grande explote. La imagen pertenece al momento en el que la nave, donde supuestamente estaba encerrado el alien, está a punto de explotar.

Tubos donde están criogenizados: los tubos que se pueden ver al principio donde los personajes duermen son una anticipación, ya que más adelante, en la nave nodriza hay otro tubo y es el que usa la protagonista.



-1360-



-1361-

La primera imagen pertenece al momento en el que la tripulación empieza a despertar de la criogenización. La imagen en la que se ve solo a la protagonista es el momento en el que usa el tubo criogenizador para hacer el viaje por lo que Ripley podrá hibernar una vez que haya acabado con el antagonista.

La sangre del alien y la baba: hay un momento en la película donde el capitán de la nave y el androide intentan quitar la larva al personaje al que se le ha acoplado. En el intento, rompen uno de los tentáculos y la sangre que sale es ácido y traspasa varios pisos de la nave. En el caso de esta primera entrega, se usa como mera información ya que el ácido no hace daño a ninguno de los personajes, pero James Cameron en *aliens*, coge esta faceta de la larva y de los alien y hace que de esta manera mueran varios personajes. La baba, al igual que en las siguientes partes de la saga, sirve como aviso al público de que el alien está cerca del personaje o personajes que estén en la escena.



-1362-



-1363-

Dallas intenta matar al alien. De pronto, se encuentra las babas del antagonista, no sabe dónde está, unos segundos más tarde el alien aparecerá y matará a este miembro de la tripulación.

El traje de astronauta y el arma que empuja el alien, son dos anticipaciones que se pueden ver en la nave nodriza. El traje lo usa para poder respirar cuando abra la trampilla y el arma, para empujar al alien al espacio exterior.



-1364-

-1365-

La imagen de la izquierda muestra el momento en el que Ripley está en la nave nodriza y se encuentra con el traje de astronauta y un arma pequeña. El traje lo usará para sobrevivir cuando abra la compuerta de la nave nodriza y el arma servirá para disparar al alien en el momento en que se agarra a la puerta de la compuerta. La imagen de la izquierda muestra a Ripley con el traje de astronauta a punto de disparar al alien.

El lanzallamas: Parker, uno de los mecánicos de la tripulación, fabrica un lanzallamas. En un principio pretenden usarlo contra el alien pero lo usan contra el androide cuando lo han despedazado para quemarlo y deshacerse de él.



-1367-

-1368-

La imagen en que se ve la llama corresponde al momento en que Dallas intentará hacer frente al alien con un lanzallamas que han construido los miembros de la tripulación. Todos sabemos su destino. La otra imagen pertenece al momento en que los protagonistas han despedazado a Ash. Parker no dudará ni un instante en

quemar al androide. Lo que un principio iban a usar contra el antagonista lo finalmente lo hacen contra un miembro de la tripulación.

#### 4.9.1.4.2 Anticipaciones de personaje

El gato, evidentemente no es un personaje con motivaciones u objetivos determinados pero está entre la tripulación. A lo largo de la película dará sustos a distintos personajes cuando éstos piensan que es el alien el que está cerca.



-1369-



-1370-

-1371-

La imagen en la que se ve a los personajes desayunando muestra a tres miembros de la tripulación; de derecha a izquierda son: Brett, Ripley y el gato. La imagen de la izquierda muestra a Parker, Ripley y Brett, intentando dar caza al alien. Se acercan a un lugar donde creen que está el alienígena pero en realidad es el gato. La última imagen es Brett buscando el gato; durante su búsqueda morirá a manos del antagonista.

Lambert, una de los miembros de la tripulación, tiene un carácter muy histérico y muy miedoso. Debido a estas características da mayor suspense y pánico en algunas escenas donde los personajes tienen que tomar distintas decisiones; además, es la que hace posible la muerte de Parker, uno de los tripulantes.



-1372-



-1373-

La imagen de la izquierda es un primer plano que muestra el carácter de Lambert. La de la derecha es el momento en el que Lambert no sabe cómo reaccionar ante el alien por lo que morirá a manos del antagonista al igual que su compañero Parker.

Parker, en este caso me gustaría añadir que más bien es una pista falsa por parte del guionista. Esto se debe a que al principio de la película solo se preocupa por sí mismo, no para de quejarse del sueldo que cobra y en muchas ocasiones se queda al margen del grupo. Esto sin duda produce un rechazo por parte del público hacia este personaje. Pero es el que mata al androide cuando éste intenta matar a Ripley.



-1374-



-1375-

La imagen de la derecha muestra a Parker quejándose de su contrato; la de la izquierda cómo intenta hacer frente a Ash cuando está intentando matar a Ripley.

#### 4.9.1.4.3 Anticipaciones de diálogo

Hay que destacar ante todo tres anticipaciones de diálogo: la primera de ellas es cuando Ripley avisa del peligro de que alguien entre con la larva la segunda es la existencia de la nave nodriza, la tercera es cuando Madre le dice a Ripley en el momento en que la marcha atrás llegue a cinco minutos no podrá desactivarla

La primera anticipación es un aviso de Ripley ante una situación peligrosa. Los personajes que han salido al planeta a investigar vienen regresan con la larva agarrada a la cara de uno de los tripulantes. Y Ripley dice: “En el caso de que no lo pongamos en cuarentena podríamos morir todos”. Evidentemente, Ripley no se esperaba que la situación llegara a esos límites, pero sin duda alguna, es una pequeña pista que da el guionista para dar a conocer a los espectadores los peligros a los que se pueden enfrentar los personajes y que básicamente van a morir todos.



-1376-

Ripley avisa a Dallas de la posibilidad de estar metiendo algo problemático en la nave.

La segunda anticipación es implantada cuando uno de los protagonistas propone usar la nave nodriza para la huida; como se dijo anteriormente, sólo podría estar una persona porque únicamente hay un tubo de criogenización.



-1377-

Ripley recuerda a Lambert que la lanzadera no tiene capacidad para cuatro personas. Al final de la película Ripley hará uso de ella para seguir su camino tras explotar la nave grande y haber matado al alien.

El aviso de Madre cuando se activa la autodestrucción de la nave principal: *Madre* advierte a Ripley que cuando baje de cinco minutos la cuenta atrás no podrá ser



desactivada. Como se dijo anteriormente Ripley intenta desactivarla pero no llega a tiempo, porque sobrepasa el límite de tiempo.



-1378-

-1379-

La imagen que muestra un primer plano corresponde al momento en el que “Madre” avisa de que existe la posibilidad de no desconectar el sistema de autoexplosión. En la imagen en la que se ve la heroína se aprecia el momento en el que ésta intenta desactivar la autodestrucción de la nave.

## **4.9.2 ALIENS, EL REGRESO**

### **4.9.2.1 INTRODUCCIÓN**

En este caso, la continuación del clásico de ciencia ficción cayó en manos de James Cameron (director y guionista) de esta secuela. Pese al gran éxito de la primera parte, la secuela no llegó hasta siete años más tarde. La primera se estrenó en 1979 y la segunda parte en 1986.

#### **4.9.2.1.1 Sinopsis**

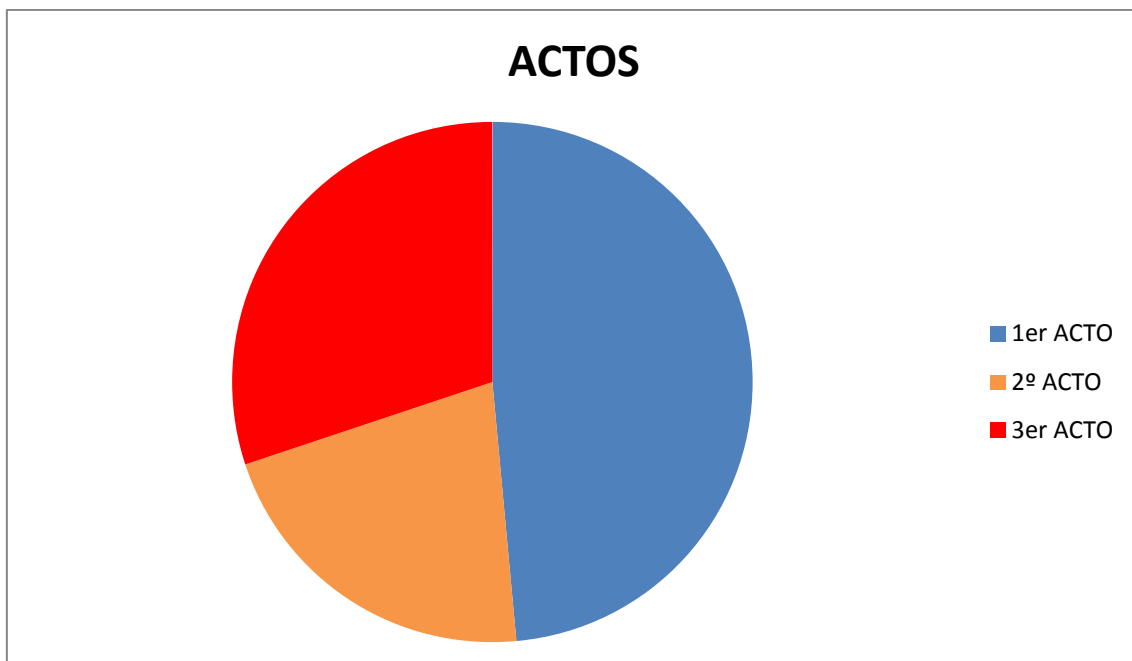
Alien es un organismo perfecto, una máquina de matar cuya superioridad física sólo puede competir con su agresividad. La oficial Ripley y la tripulación de la nave Nostromo se habían enfrentado, en el pasado, a esa monstruosa criatura. Y sólo Ripley sobrevivió a la masacre. Después de vagar por el espacio durante varios años, Ripley fue rescatada. Durante ese tiempo, el planeta de Alien ha sido colonizado. Pero, de repente, se pierde la comunicación con la colonia y, para investigar los motivos, se envía una expedición de marines espaciales, capitaneados por Ripley. Allí les esperan miles de espeluznantes criaturas. Alien se ha reproducido y esta vez la lucha es por la supervivencia de la Humanidad.



#### 4.9.2.2 LOS ACTOS

*Antonio Sánchez-Escalonillas afirma que Aliens, el regreso está dividida claramente en tres actos. El primer punto de no retorno sucede cuando, rechazado el primer ataque de aliens, la expedición intenta abandonar el planeta y al transbordar se estrella. Ripley y sus acompañantes se ven obligados a permanecer en la colonia hasta que la nave nodriza pueda bajar a recogerlos. La situación se hace más desesperada, y la protagonista se encuentra bastante lejos de su meta, la supervivencia del grupo. El acto segundo evoluciona como una carrera de obstáculos (la tormenta del exterior o las condiciones de las infraestructuras) y contraintenciones (el directivo industrial que trata de eliminar a Ripley), hasta llegar al segundo punto de no retorno: el androide consigue que la nave aterrice, pero Ripley decide regresar a por la niña superviviente y se mete con ella en el nido del alien reina. Todo ello, mientras el proceso de autodestrucción de la colonia se ha activado.*

(Sánchez-Escalonillas, 2002: 125-126)

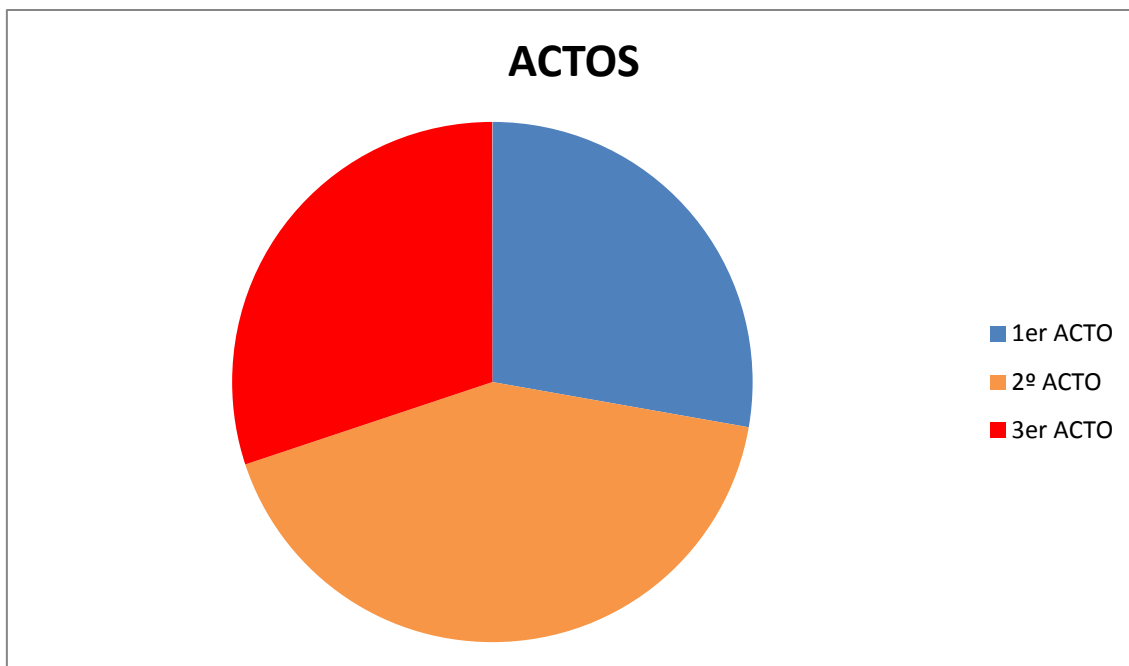


Como habíamos dicho anteriormente, bajo nuestro punto de vista, la película *Aliens, el regreso* se puede considerar una película de tres actos pero, se podría dividir el primer acto en dos microactos, al tener dos decisiones importantes y el tercero

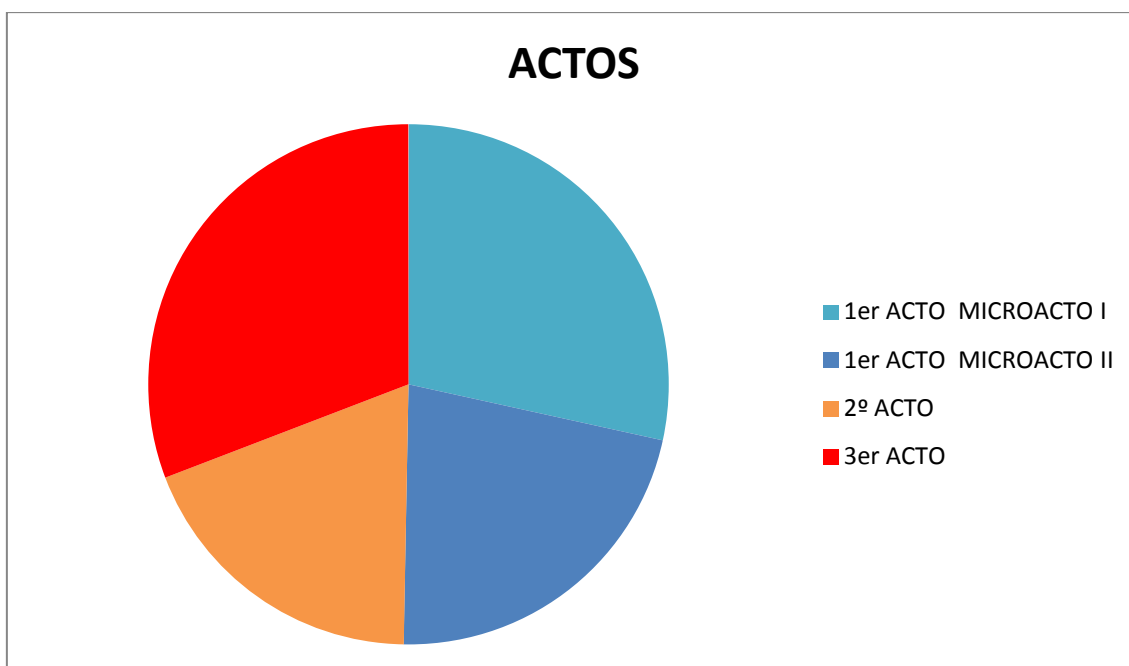
también, por tener un falso final. Del detonante (llamada a la aventura) hasta la llegada al planeta sería el primer microacto, desde la emboscada hasta el primer punto de no retorno (organización del plan y llegada del planeta) sería el segundo microacto del primer acto; el segundo acto, desde la llegada al planeta hasta que la protagonista coge las riendas del equipo y deciden otro plan; tercer acto, desde que la protagonista se transforma prácticamente de un personaje pasivo en uno activo hasta el rapto de la niña, y cuarto acto, llegada de Bishop con nave nodriza y comienzo de la cuenta atrás de la colonia.

Al tener esta división de actos, la película debe tener mayor número de golpes de efecto y bajo mi punto de vista, los más simbólicos son: el pelotón sufre una emboscada y huyen gracias a la reacción de la protagonista, se estrella la nave nodriza, Newt y Ripley son encerradas en el laboratorio donde hay larvas que pueden incubarles una alien y cuando raptan a la niña. Como ya había comentado anteriormente, bajo nuestro punto de vista, no es necesario que un protagonista sea activo durante toda la película, ya que en este caso la protagonista en un principio solo va como persona que asesora al grupo, pero una vez vista la poca veteranía del teniente y la emboscada de los aliens, decide coger las riendas dentro de la misión y por lo tanto de la historia.

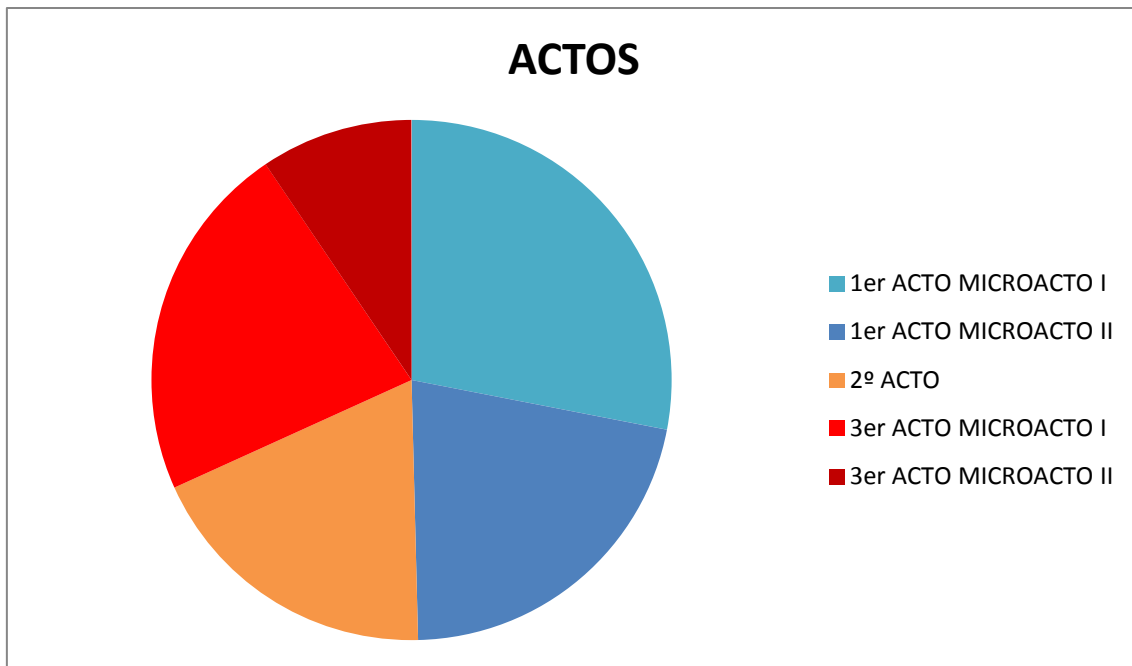
La división de actos en el caso de que solo tuviera tres actos y el primer punto de no retorno sería la llegada al planeta:



División de actos con el primer acto fragmentado en dos microactos, teniendo en cuenta dos posible puntos de no retorno: desarrollo del ataque, y el momento en el que Ripley coge las riendas de la misión.



División de los actos si se tuviera en cuenta el falso final como un microacto y el primer acto dividido en dos microactos:



#### 4.9.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

Antes de nada me gustaría añadir que esta película, debido a su larga duración, el momento en que el protagonista coge las riendas de la misión, los continuos sucesos que tienen lugar, los puntos dramáticos, pueden ser interpretados de una forma u otra. Además la película deberá tener muchos más golpes de efectos.

##### 4.9.2.3.1 El detonante

El detonante de la película es el siguiente:

Una vez rescatada Ripley llevaba años viajando en el espacio mientras estaba criogenizada. Años más tarde una nave consigue encontrarla y llevarla a una estación espacial cercana a la Tierra. Una vez despierta y puesta en situación, pretenden hacerla volver al planeta donde una larva de *alien* se había introducido en un miembro de su tripulación. Este alien había aniquilado a todo su equipo. El planeta que habían inspeccionado es ahora una colonia humana y, tras un descubrimiento, uno de los humanos es infectado por una de las larvas. En un principio se niega, pero escenas más tarde acepta volver porque sabe que es la única persona que conoce bien las características de estos seres y servirá de gran ayuda en la misión de rescate. Por lo tanto el detonante, de nuevo, es una llamada a la aventura. En un principio es rechazada pero pocas escenas más tarde la acepta. Por lo tanto, sí que se puede

considerar el detonante y la reacción del protagonista a éste. El detonante dura desde el minuto 00:17:13 hasta el minutos 00:21:14.

Antes de la llamada a la aventura, una familia que forma parte de la colonia, descubre la zona donde están los alien. Al padre de la familia le ataca una larva, y así comienza la plaga de aliens. Se puede considerar parte del detonante pero en este caso es el de una subtrama: la que tienen Ripley y Newt. El guionista, James Cameron, escribe el detonante de la subtrama antes del detonante correspondiente a la trama principal para dar mayor dramatismo. Si se tratara como parte del detonante, tendría una duración poco mayor; se desarrolla entre los minutos 15:20 y 21:14



-1380-

Burke y el teniente Gorman intentan hacer que Ripley vaya con ellos a la expedición como consejera. El detonante es una llamada a la aventura.

#### **4.9.2.3.2 El primer punto de no retorno**

Antonio Sánchez Escalonilla afirma que el primer punto de no retorno es cuando la nave se estrella. Bajo mi punto de vista querría decir que podría ser un poco antes, con la llegada al planeta y cuando todos los marines americanos deciden atacar el nido de aliens. Además coincide con la aparición del último personaje de la película: Newt. En este caso, como la protagonista sólo acude como asesora en este acto participa prácticamente de forma inactiva.

El contratiempo que tiene lugar tras el primer punto de no retorno es cuando llegan al nido de los aliens; los protagonistas tienen que irse porque sufren una emboscada.

Ante la posibilidad de que sea desde antes de tener el accidente la nave nodriza, se desarrollaría entre la hora 01:11:51 y la hora 01:19:52 y los nudos de acción serían los siguientes:

Siete personajes han conseguido huir del nido de los alien: Ripley, Vasquez, Newt, Burke, Gorman, Hudson y Hicks. Hicks toma el mando de la expedición al ser el soldado con mayor rango; Ripley insinúa la conveniencia de aniquilar el nido de los aliens y Hicks acepta. Hicks llama a la nave nodriza para que les recoja.

Los siete supervivientes esperan a la nave pero éste tiene un accidente porque hay una alien dentro que mata a los dos pilotos de la nave.

Los supervivientes deciden mandar otra nave por control remoto.

Los siete miembros del equipo recogen todo el armamento posible de la nave nodriza, y a partir de ese armamento desarrollan cómo defenderse y atacar a los antagonistas.



-1381-

En el caso de que el primer punto de no retorno tuviera lugar antes, serían los siguientes nudos de acción:

El pelotón de marines está preparado para el combate, cogen el armamento, se suben en la nave nodriza y ésta se separa de la nave grande.

La nave empieza a descender al planeta.

Los soldados descubren que el teniente ha hecho varios simulacros de descensos y sólo dos en la vida real.

Gorman empieza a ver si el equipo de los soldados funciona, Hudson informa a Ripley de lo preparados que están y del armamento del que disponen.

La nave aterriza sin problemas. Los soldados salen de la nave dentro de un vehículo. Llegan a la zona deseada y salen todos.

Empiezan a observar la zona y, al ver que no hay nada, se acercan a una puerta de la colonia. Consiguen abrirla. Gorman da la orden de que el equipo comience la expedición.

El primer punto de no retorno se desarrollaría desde el minuto 33:03 hasta el minuto 41:15.

Realmente no hay ninguna decisión por parte de la protagonista, porque en un principio sólo acude a la misión como consejera. Pero sí que hay nudos de acción importantes: llegada al planeta o inicio de la expedición podrían valer como un punto de no retorno, ya que es una orden militar.



-1382-

La imagen pertenece al momento en que el pelotón abre la puerta de la colonia humana.

#### **4.9.2.3.3 Punto intermedio**

Independientemente cómo se considere la situación del primer punto de no retorno, el que hemos nombrado o el que aporta Antonio Sánchez Escalonillas, el punto intermedio es claramente escena en la que encierra uno de los que están en la misión a Ripley con Newt (la niña que encuentran) en la habitación donde duermen y en la cual hay dos larvas que pueden incubar un alien en cada una de ellas. Este personaje quiere que el alien entre en el cuerpo para poder llevarlo a la tierra y estudiarlos allí. Una vez que las encierra, apaga una de las televisiones donde se ve la habitación a través de una cámara. Ripley se despierta y se da cuenta de la situación, consigue que les hagan caso gracias a un mechero que enciende y lo acerca a una alarma de incendios que se activa, consiguiendo así escapar y matar a las larvas gracias a que vienen a rescatarlos los miembros que quedan del equipo.

El punto intermedio tiene lugar entre la hora 01:36:53 hasta la hora 01:41:04





-1383-

Newt grita desesperada durante el punto intermedio porque ve que una de las larvas está intentando atacar a Ripley. Ignora completamente que tiene una larva detrás de ella.

#### **4.9.2.3.4 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno se desarrolla entre la hora 01:45:02 y la hora 01:57:09 Los nudos de acción son los siguientes:

Los protagonistas se dan cuenta de que los alien están cerca, sellan una puerta y observan en el detector de movimiento que siguen acercándose. De pronto, se dan cuenta de que los alien han encontrado un sitio para poder atacarles: el techo.

Los aliens entran en el cuarto, comienza un tiroteo. Los protagonistas hacen frente a los aliens como pueden. Burke se va a otra habitación contigua y encierra a los protagonistas con los antagonistas.

En mitad del tiroteo uno de los alien aparece por el suelo y se lleva a Hudson. Hicks y Vasquez intentan salvarlo pero no lo consiguen. Hicks comienza a abrir la puerta que ha cerrado Burke con el soldador. Vasquez se queda disparando a los aliens para que no se acerquen a la puerta. Hicks consigue abrir la puerta.

En la nueva habitación cierran la puerta y Burke se va a otro cuarto contiguo. De pronto un alien aparece y lo mata.

Newt encuentra un túnel con unas barras para huir. Ripley quita las barras y la niña empieza a guiar a la heroína. Vasquez se queda detrás para que ningún antagonista les siga, se le acaba la munición de la ametralladora y comienza a usar una pistola. Un alien aparece en un sitio que no esperaba, Vasquez le dispara con la pistola y le cae parte del ácido en la pierna.

Gorman decide ir a ayudarla porque se ha quedado atrás. Hicks sigue adelante con Ripley y Newt. Llega hasta Vasquez, la agarra, aparece un alien y lo mata.

Newt y Ripley llegan a una zona cercana donde aterrizará la nave. Hicks también llega.

A Vasquez y Gorman se le acaba la munición; llegan dos aliens, uno por cada lado. Deciden usar una granada, aunque mueran, los dos *aliens* también morirán con ellos. La onda expansiva llega hasta donde están Ripley, Newt y Hicks. Newt resbala y se cae a otro pasadizo. Ripley y Hicks intentan cogerla pero no lo consiguen. Newt es raptada por uno de los alien.

Ripley quiere ir a por Newt pero Hicks le hace ver que debe irse; llegan hasta un ascensor y, cuando la puerta se está cerrando, aparece un alien. Hicks le dispara y el ácido le cae en la armadura, empieza a quemarle, pero consigue quitársela.

Los dos protagonistas consiguen llegar a la zona donde va a aterrizar la nave. Bishop informa de que les quedan veintiséis minutos antes de que explote la colonia.

Ripley coge armamento y va a en busca de Newt

El segundo punto de no retorno es la cuenta atrás, han decidido destruir la colonia con un sistema de autodestrucción. En esta ocasión, no es un movimiento de las fuerzas antagonistas pero sí es una cuenta atrás, como se ha dicho en numerosas ocasiones, un clásico del inicio de los terceros actos: de esta manera la dilatación temporal será más efectiva y no extrañará al espectador. El segundo punto de no retorno se puede considerar también un grupo de nudos de acción, siempre y cuando el punto intermedio no sea cuando la niña es raptada: Raptan a la niña, Ripley y Hicks salen a la superficie porque Bishop los espera, activan la cuenta atrás y Ripley va a por la niña. De nuevo, el punto de no retorno hace reaccionar a la protagonista. En este caso, son los protagonistas quienes activan la cuenta atrás, lo que hace que haya

mayor tensión y suspense en el acto, porque en el caso de que salga mal el plan, serán ellos mismos los culpables.



-1384-

Uno de los nudos de acción más fuertes del segundo punto de no retorno es cuando los alien raptan a Newt. La imagen muestra el momento en el que Hicks y Ripley están intentando acceder a la zona donde se encuentra Newt, pero no llegan a tiempo.

#### **4.9.2.3.5 Clímax**

En el ejemplo de esta película, se pueden ver dos clímax distintos porque hay un falso final, que dará paso a otro enfrentamiento entre Ripley y alien madre. En un principio Ripley llega a la zona donde están los aliens, armada gracias al armamento militar que tenían los soldados. Tiene un enfrentamiento con algún alien al que consigue destrozar y después hace uso del lanzallamas para quemar los huevos y atacar a la reina alien. Una vez que consigue encontrar a la niña la coge en brazos y comienza la huida. A medida que empiezan a huir, el alien les persigue hasta que llegan al ascensor; consiguen subir y, una vez arriba, entran el helicóptero conducido por Bishop y donde les espera Hicks. La cuenta atrás termina y explota el nido de alien quien es aniquilado con gran parte de la colonia humana. Llegan a la nave que dejaron en órbita.

El falso final se desarrolla entre la hora la hora 02:14:11 y la hora 02:23:10.



-1385-

Ripley encuentra el alien reina en el primer clímax de la película.

Cuando parece que todo está resuelto, Bishop empieza a sacar líquido blanco (anticipación) y se ve que un aguijón lo atraviesa y lo parte en dos, es el alien reina. Cuando parecía que todo se había terminado, *la reina alien* se introdujo en la nave pequeña para aparecer más tarde en la nave grande. Ahora el enfrentamiento es madre contra madre; la primera es la protagonista con la niña- prácticamente la relación que tienen a lo largo de la película es de madre e hija-, además al principio de la película se ve cómo Ripley ha perdido a su hija fallecida por vejez. Para este enfrentamiento Ripley usa un pequeño robot (anticipación) que sabe manejar y que lo usa para hacer frente a la reina alien y poder tirarla fuera de la nave. Esta es la posibilidad que le da Cameron a su protagonista para poder salvarse y hacer un enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. Se podría afirmar que el clímax es la llegada de Ripley al nido de alien, el enfrentamiento y la huida. Pero no contento con esto, James Cameron, amante de los falsos finales y anticlímax, decide dar un clímax mejor al espectador y es el recién nombrado. Por lo tanto, puede haber dos enfrentamientos como clímax de la película en el último acto, siempre y cuando haya un falso final.

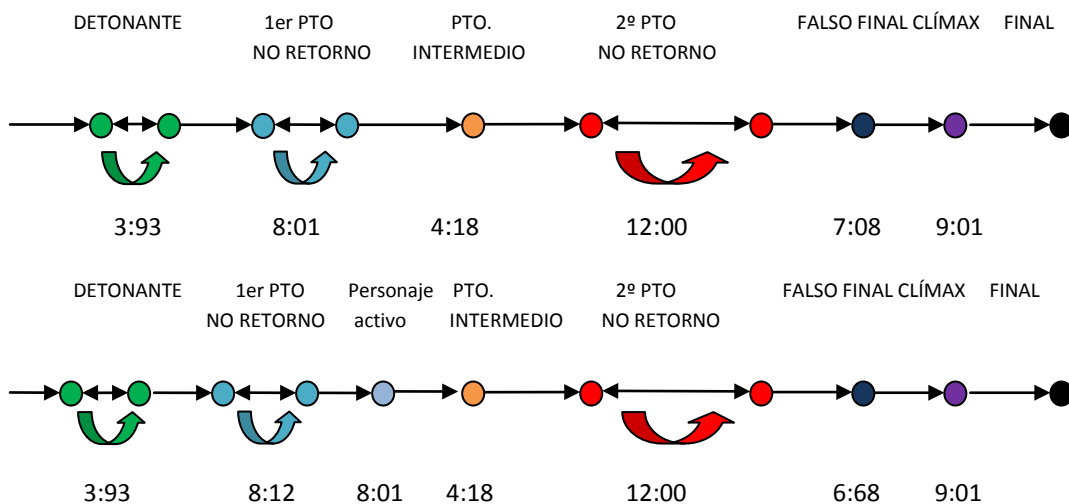
El clímax final tiene lugar entre la hora 01:59:03 hasta la hora 02:05:44.



-1386-

Ripley se agarra a unas barras de metal que hay en la rampa por donde quiere tirar al alien. La imagen pertenece al clímax final.

Si el primer punto de no retorno es la organización del plan los nudos dramáticos estarían situados de la siguiente manera:



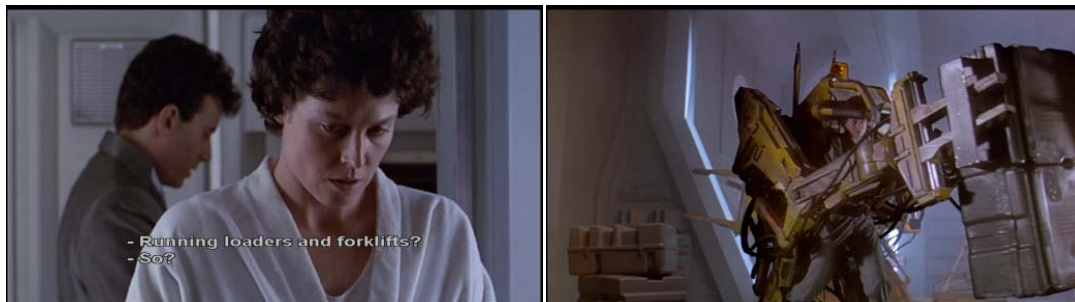
En el caso de que el primer punto de no retorno fuera el momento en el que llegan al planeta y entran en la colonia humana la división sería de la siguiente manera. Como se puede observar aparece un nuevo nudo dramático: el protagonista se vuelve activo, en este caso coincide con el primer punto de no retorno nombrado en el anterior gráfico.

#### 4.9.2.4 ANTICIPACIONES

##### 4.9.2.4.1 Anticipaciones de objeto

La máquina que sabe manejar Ripley, la sangre del robot, el mechero de la protagonista, el androide que va en la misión, la baba y la sangre de los aliens, bombas, armamento, la muñeca de la niña, el localizador...

Como se ha dicho anteriormente lo que hace posible que Ripley gane al alien reina, es una máquina grande que sirve para cargar y descargar objetos. Casi al principio de la película se puede ver que Ripley dice que sabe manejar un tipo de vehículos (también es anticipación de diálogo); más adelante, cuando ya están en el espacio, se puede ver qué tipo de vehículo es y que sabe manejarlo a la perfección. En el clímax final lo usa de nuevo para enfrentarse al alien reina. Por lo tanto, en este caso, la anticipación se implanta con un diálogo, se refuerza con una escena y se usa como acción resolutive. De nuevo se ve cómo una anticipación se puede reforzar y desvelar de distintas maneras.



-1387-

-1388-



-1389-

La imagen en la que se ve a Ripley y Burke corresponde a la misma escena que el detonante: Ripley afirma que tiene que ir a trabajar, Burke sabe que está trabajando con algo relacionado con grúas y robots elevadores. La imagen en la que se ve la grúa



muestra el momento en que Ripley demuestra a Hicks y al sargento Apone que sabe manejar las máquinas que utilizan para colocar los misiles y distintos tipos de mercancías en el lugar que quieran sin tener que recurrir a un gran esfuerzo físico. En la fotografía que muestra un primer plano del enfrentamiento entre Ripley y el alien reina, James Cameron, guionista de esta segunda parte de la saga, le da una posibilidad a la protagonista para ganar al alien reina, gracias a la máquina que los marines usaban para colocar las mercancías.

Hay un momento antes de llegar al planeta en que el robot se corta con un cuchillo y le sale un líquido blanco. Esta escena es para hacer ver a la protagonista que hay un androide entre la tripulación, quedando descubierto su odio hacia éstos. Hay que recordar que uno de los “Humanos artificiales”, como prefieren ellos que les llamen, le había jugado una mala jugada a la protagonista en la primera entrega. Al final de la película, cuando el alien reina destroza a Bishop, se puede ver que toda la sangre es blanca, como se había nombrado anteriormente.



-1390-

-1391-

La imagen en la que se ve a Bishop es el momento en el que se corta en un dedo jugando con un cuchillo en la primera comida que tienen todos los miembros de la nave. Ripley se da cuenta de que hay un androide entre los tripulantes. En el clímax final de la película, Bishop es atacado por la reina alien. La fotografía muestra cómo le clava el aguijón que tiene en la cola; también se puede apreciar que tiene el mismo color de sangre. El robot terminará completamente destrozado.

El mechero de la protagonista: De nuevo este objeto entre los protagonistas. Al principio de la película, cuando se ve a la protagonista en un cuarto, se puede observar en un primer plano, que hay un cigarrillo consumido por completo pero ella no ha fumado nada porque la ceniza es del tamaño del cigarro. Con esto se quiere hacer ver:

uno, que la protagonista fuma y dos, que en esos momentos el cigarro es lo que menos le importa. Gracias a que la protagonista fuma más adelante usará el mechero para activar la alarma de incendios en la habitación donde estaba encerrada.



-1392-

-1393-

La imagen en la que se ve a la protagonista sentada muestra a la protagonista fumando. La escena tiene lugar antes del detonante, durante la escena simplemente se ve a Ripley pensando y el cigarrillo consumiéndose sólo. Como Ripley fuma, aprovecha el mechero que tiene en el bolsillo para hacer saltar la señal de alarma. Gracias al encendedor, consigue que los marines escuchen la alarma de incendios y puedan ir a ayudarla cuándo está encerrada en un cuarto donde hay dos larvas que le pueden introducir un alien. La anticipación hace que la protagonista pueda superar el punto intermedio: Burke quiere que Ripley sea incubada y llevar el alien a la tierra.

La sangre y la baba de los aliens: en primer lugar, la sangre de los aliens es un ácido que quema, lo que supondrá un gran problema en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Es una anticipación que se pudo ver en su momento en la primera parte, así que en el caso de que no se hubiera visto en esta y hubiera salido el ácido del cuerpo, muchos de los espectadores no se hubieran extrañado. En la primera parte, no la usan como una forma de ataque del enemigo, sino, que se ve cómo el goteo del ácido va atravesando habitaciones. Pero aún así, James Cameron decide reforzar esta faceta y anticipación de los aliens, en el momento en el que entran en la colonia y ven parte del suelo quemado y dicen “Parece quemado por ácido o por algo parecido”. Ese ácido matará y herirá a más de uno de los miembros del pelotón de soldados que van en la expedición. De nuevo se puede ver una anticipación dentro de una saga, implantada en la primera parte y usada en la segunda, pero de forma completamente distinta.





-1394-

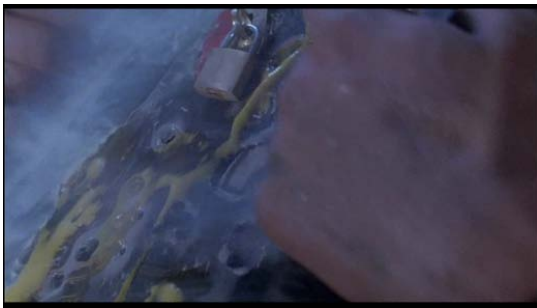


-1395-

La imagen del bolígrafo Plano detalle de la película *alien*, el octavo pasajero. Se puede ver cómo Dallas coge un bolígrafo para ver qué ha salido de la larva que estaba examinando con Ash. El bolígrafo se derrite porque se trata de un ácido. La segunda imagen pertenece a un *alien* que acaba de ser acribillado por una ráfaga de disparos. La sangre que sale de él, al igual que en la primera entrega, es un ácido. A lo largo de la película, la sangre de los antagonistas le supondrá más de un problema a los marines.



-1396-



-1397-

El primero en sufrir quemaduras con el ácido es Drake, amigo de Vasquez. La imagen muestra el momento en que le cae el ácido en la cara y lo mata. La imagen que muestra un plano detalle de una armadura quemándose corresponde a Hicks, el cual también sufrirá quemaduras del ácido en el momento en el que intenta huir en un ascensor con Ripley, no lo consigue porque un *alien* provoca que la puerta no se cierre del todo. Hicks disparará al *alien* y éste le salpicará el ácido en su armadura y en su cara. Este nudo de acción pertenece a un momento del segundo punto de no retorno.

La baba de los aliens también es una anticipación. A lo largo de las dos primeras partes, se ve que los *aliens* desprenden una especie de baba, saliva, que no quema como el ácido, simplemente es una característica del personaje. Pues bien, en muchas ocasiones, el espectador puede observar que hay baba alrededor de donde están los protagonistas y ya se anticipa que habrá un ataque del alien, lo que no se sabe es

cuando. Esto genera un cierto suspense en la escena. Por ejemplo, en la escena antes de que se estrelle la nave nodriza que mandan al planeta, se ve que uno de los miembros del pelotón se pringa la mano con algo que no sabe que es. Se queja pero la piloto le dice que suba. La escena siguiente es un *alien* atacando a la piloto, y termina con la nave estrellándose.



-1398-

-1399-

La imagen en la que sale un miembro del cuerpo de Marines, Spunkmeyer, pertenece al momento en que sube a la nave lanzadera para recoger al resto de sus compañeros que han sobrevivido a la emboscada de los aliens. De pronto, nota algo pringoso en su mano, no sabe lo que es, se trata de la baba de uno de los *alien* que se ha metido dentro del vehículo; intenta avisar a la piloto pero ésta le dice que suba de una vez. La imagen que se ve la nave corresponde al momento en que los dos tripulantes sufren un ataque del *alien*, el vehículo acaba estrellado en el suelo. Los protagonistas sufren un grave contratiempo: no tienen cómo volver a la nave que está en el espacio.

La muñeca de la niña: Realmente es sólo lo que queda de esta muñeca, su cabeza. Cuando encuentran a la niña en el planeta sola, se le puede ver que tiene la cabeza de una muñeca. Más adelante se ve una conversación entre la protagonista y la niña, la cual tiene la cabeza de una muñeca en la mano; escenas después, cuando llegan al lugar donde los aliens raptaron a la niña, se puede ver la cabeza de la muñeca flotando. Esto es una forma de hacer ver que ha sido raptada o está muerta.



-1400-



-1401-

La imagen de la izquierda muestra el momento en el que los marines intentan entablar una conversación con Newt tras haberla encontrado en la colonia humana. Se puede ver que tiene la cabeza de una muñeca entre las manos. La imagen de la derecha pertenece a uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, cuando Newt ha sido secuestrada por uno de los *aliens* y se la lleva al nido. Se puede ver que solo está la cabeza de la muñeca.

El localizador: Hay un momento en que uno de los soldados, Hicks, le da una especie de localizador a la protagonista para tenerla localizada. Más adelante y en la misma escena en la que la protagonista habla con la niña sobre la muñeca, Ripley le pone el localizador, que es lo que le permitirá saber dónde localizarla. Así averigua que la niña se encuentra en el nido de *aliens*. Una vez más, se puede ver que se pueden implantar y vincular varias anticipaciones en una misma escena (el momento que raptan a la niña).



-1402-



-1403-



-1404-

La primera imagen es un plano detalle del momento en el Hicks le da el localizador a Ripley. La imagen en la que se ve a Ripley y Newt muestra justo el momento en el que Ripley le da el localizador a Newt para que sepa dónde está en todo momento. De esta manera, la niña se queda más tranquila porque en un principio tenía miedo a quedarse sola. La última imagen es un plano detalle del momento en el que Ripley encuentra el localizador que le puso a Newt, en el nido de los alien. Parece que la niña ha muerto pero en realidad está viva, Ripley sabe donde está porque Newt empieza a gritar cuando una larva le va a atacar.

Bombas y armamento: Una vez que se estrella la nave nodriza que mandan al planeta, hay una escena que es cuando idean el plan para aniquilar definitivamente a los *aliens*, donde se puede ver el armamento que han podido rescatar de la nave. El armamento básicamente se compone de bombas, balas, y dos tipos de armamento pesado, una ametralladora con lanzagranadas incorporado, y una especie de lanzallamas en forma de ametralladora. Las bombas, a diferencia de lo que el público se piensa, no se usan contra el nido de aliens, sino que los utilizan dos soldados y es cuando se quedan encerrados en un túnel y viene un alien por cada lado. Además esta explosión, debido a su onda expansiva, hace que tropiece la niña por un conducto y da lugar a su rapto.



-1405-



-1406-



-1407-

La imagen en la que se ve el diálogo es un plano detalle de Hicks recordando el poco armamento que han podido recoger de la nave que se ha estrellado. La imagen que se ve roja pertenece al momento en el que Vasquez y el teniente Gorman han sido acorralados por dos *aliens* y deciden con un bomba para que los alienígenas también muera. Por último, la onda expansiva de la granada que utilizan Vasquez y Gorman hace que Newt se caiga por uno de los agujeros que tienen los pasillos de la colonia humana.

Respecto a las armas mencionadas, se usarán como defensa contra los *aliens*, pero también le servirá a Ripley como arma para atacar el nido. El lanzallamas para quemar a la reina, y los huevos y la ametralladora para hacer frente al resto de los aliens. Además, la ametralladora sirve para dar mayor suspense a la escena donde Ripley y Newt están encerradas, pueden ver el arma fuera de la habitación desde una ventana. Esta arma les daría una gran ventaja frente a las larvas.



-1408-



-1409-

La primera imagen muestra a tres marines antes de entrar en la zona de la colonia humana. Cada uno de los personajes tiene un arma en la mano. La imagen en la que se ven las llamas corresponde a uno de los marines haciendo uso de un lanzallamas en el nido de los alien. Lo utilizará para quemar a los alienígenas.



-1410-



-1411-



La imagen en la que se ve a Ripley apuntando con un arma corresponde al momento en el que Hicks enseña a Ripley como usar las armas. La imagen en la que se ve sólo a la protagonista muestra el momento en que Ripley usará las armas que han utilizado los marines en el clímax. Pegará con cinta aislante la ametralladora y el lanzallamas.

Las larvas que hay en el laboratorio donde más tarde dormirá Ripley con la niña también son también una anticipación. En un principio se ve que los colonos humanos las tenían para investigarlas. Con la llegada de los soldados, Bishop comienza a estudiarlas y ver los informes; más adelante atacarán a las dos protagonistas que duermen en esa habitación.



-1412-

-1413-

La imagen en la que se ve a Burke observando la larva refleja el momento en que los marines entran en la colonia humana del planeta; se puede ver que los humanos tenían varias larvas para poder estudiarlas. La imagen en la que se ve la habitación corresponde al momento en el que Ripley se queda dormida abrazada a Newt. De pronto, la protagonista se despierta y ve que hay tubos abiertos donde estaban metidas las larvas. La imagen pertenece al punto intermedio.

#### **4.9.2.4.2 Anticipaciones de personaje**

Bishop: sin duda alguna, el odio que desprende la protagonista hacia este personaje, está completamente justificado. Bishop es un humano artificial, y a Ripley un robot le había jugado una mala pasada en la anterior película, por lo que ella no se fía de él. Pero a lo largo de la película se puede ver cómo va ayudando a los humanos poco a poco. Por ejemplo, es el que se ofrece a reparar el mando remoto para traer otra nave al planeta donde están atrapados. Más adelante, justo cuando la reina alien está persiguiendo a la protagonista y vuelve al lugar donde estaba la nave de

salvamento esperando y no está. La primera reacción de Ripley es desesperarse pero de pronto aparece Bishop. Esto hace sospechar de nuevo a los espectadores sobre el hombre artificial. Cuando llegan a la nave principal, sucede el ataque a Bishop se produce el enfrentamiento con el *alien reina*, abren una compuerta para lanzar al espacio al *alien*, es el que consigue agarrar a la niña para que no salga despedida por la compuerta. En este ejemplo, más que una anticipación se trata de una pista falsa, pero bajo mi punto de vista se puede considerar un tipo de anticipación porque demuestra el carácter de uno o varios personajes. James Cameron, en este caso, demuestra ser un guionista muy inteligente en el sentido de que juega con la forma de actuar de la protagonista frente otro personaje, sabiendo que el público siempre se pondrá de parte de la heroína.



-1414-

-1415-

La imagen en la que se ve el diálogo muestra el momento en que se da a entender que Ripley no quiere saber nada sobre Bishop tras la mala experiencia que tuvo en la primera entrega con Ash. El guionista, de esta manera, consigue que el espectador no tenga tanto agrado hacia Bishop. La imagen en la que se ve el robot mutilado agarrando a Newt refleja el momento en el que Bishop evita la muerte de Newt, pese a estar mutilado, el hombre artificial consigue agarrar a Newt para que no salga despedida por la compuerta que ha abierto Ripley para matar al *alien reina*.

En cuanto al Teniente Gorman, desde un principio se ve que es un poco torpe, incluso me atrevería a afirmar que acaba de ascender de rango, confunde los nombres de los soldados, nunca ha hecho un lanzamiento en una nave nodriza (sólo en simulacros), los soldados en alguna ocasión se burlan de él... Esta forma de ser es una anticipación que se verá resuelta en el primer ataque al nido de los aliens. No se da cuenta de que pueden usar un tipo de armamento en esa zona, y no sabe reaccionar

ante la emboscada de los aliens, es Ripley la que tiene que coger las riendas para comenzar el rescate.



-1416-

-1417-

La imagen de la derecha muestra al teniente Gorman antes de poner en situación a los marines. La imagen de la izquierda muestra el momento en el que el equipo sufre la emboscada de los alien en la colonia humana. Gorman, no sabe cómo hacer frente a la emboscada.

Newt, la niña que encuentran en el planeta, se podría decir que sirve como anticipación por varios motivos: en primer lugar por su apodo –Newt-, que significa tritón en inglés y como bien se sabe es un tipo de salamandra; no sólo por ser pequeña le viene ese mote, sino, también por la facilidad de entrar por conductos y moverse por ellos. Gracias a esta faceta, puede ayudar a los personajes a moverse con facilidad por dichos conductos y a saber dónde están las salidas o por dónde pueden despistar a los antagonistas. Además, sirve como una trama de madre e hija, ya que Newt se queda huérfana de padre y madre al principio de la película y Ripley descubre que su hija ya ha muerto cuando despierta de la criogenización, llevaba muchos años vagando por el espacio y su hija ya había fallecido de vejez. Bajo nuestro punto de vista, es un personaje muy importante en la historia, pese a que mucha gente sostenga que no era necesario. Si no fuera por ella, no serían posibles nudos de acción tales como que sirve de guía a los protagonistas, es el personaje que raptan en el segundo punto de no retorno.





-1418-

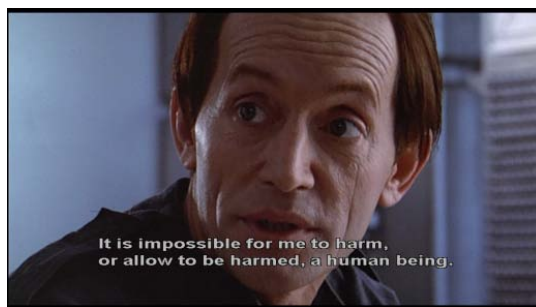
-1419-

La imagen en la que se ven a las dos protagonistas femeninas es el momento en que Ripley en el que empieza a hablar con Newt y surge una pequeña subtrama de amistad entre ellas dos, aunque se puede considerar más una subtrama materno filial. La imagen que es un primer plano de Newt corresponde al momento en el que reconoce los pasadizos ya que tuvo que pasar un tiempo sola en la colonia desde que murió el último humano hasta la llegada de los marines y Ripley. Durante este tiempo tuvo que huir de los alien y esconderse de ellos, por lo que conocerá bien los túneles y atajos que hay dentro de la colonia. Gracias a esta faceta, puede enseñarle a Ripley por dónde huir de los *aliens* durante el segundo punto de no retorno.

#### 4.9.2.4.3 Anticipación de diálogo

En el caso de *Aliens, el regreso*, muchas de las anticipaciones de diálogo pueden estar vinculadas con las de objeto más adelante. Casi al comienzo de la película, Ripley tiene una conversación con uno de los que van al planeta sobre el tipo de vehículos que sabe manejar, esto sirve como anticipación para saber que puede manejar la máquina amarilla, que como se ha dicho varias veces, sirve para enfrentarse en el clímax contra la reina alien, y también para manejar uno de los vehículos e ir a rescatar a los soldados que han sufrido la emboscada.

Bishop antes de llegar al planeta donde van a iniciar el ataque tiene una fuerte discusión con Ripley y él le dice “Es imposible que yo haga daño o promisión de acción que permita hacer daño a un ser humano”. Así es como ocurre, al final salva a la niña.



-1420-

Bishop afirma a Ripley que no puede dañar a ningún humano.

Hudson, unos de los soldados, le dice a Burke, el personaje que encierra a Ripley y Newt en una habitación para que sean atacadas por las larvas: “eres carne de horca” cuando descubren su malévolo plan. Más tarde, se ve que Burke muere por un ataque alien. Podría ser un simple insulto diciendo que es despreciable, pero bajo mi punto de vista, es una pequeña pista de cuál va ser su destino dentro del relato.



-1421-



-1422-

La imagen de la izquierda muestra cuando Hudson amenaza a Burke. La imagen de la derecha es un primerísimo primer plano de Burke instantes antes de su muerte.

### 4.9.3.3 ALIEN 3

#### 4.9.3.1 INTRODUCCIÓN

Este proyecto cayó en manos de por aquel entonces un desconocido David Fincher; como venía del mundo del videoclip y era un director novel en el mundo del cine, las productoras no depositaron toda su confianza en él y la película sufrió muchos cambios, dificultades de rodaje, por lo que se quitaron muchas escenas del montaje final. El propio director siempre se ha desentendido de este proyecto pese a que años

más tarde se hiciera el montaje del director. En esta ocasión entre la segunda y tercera parte pasaron seis años, desde el estreno de la segunda parte hasta la tercera.

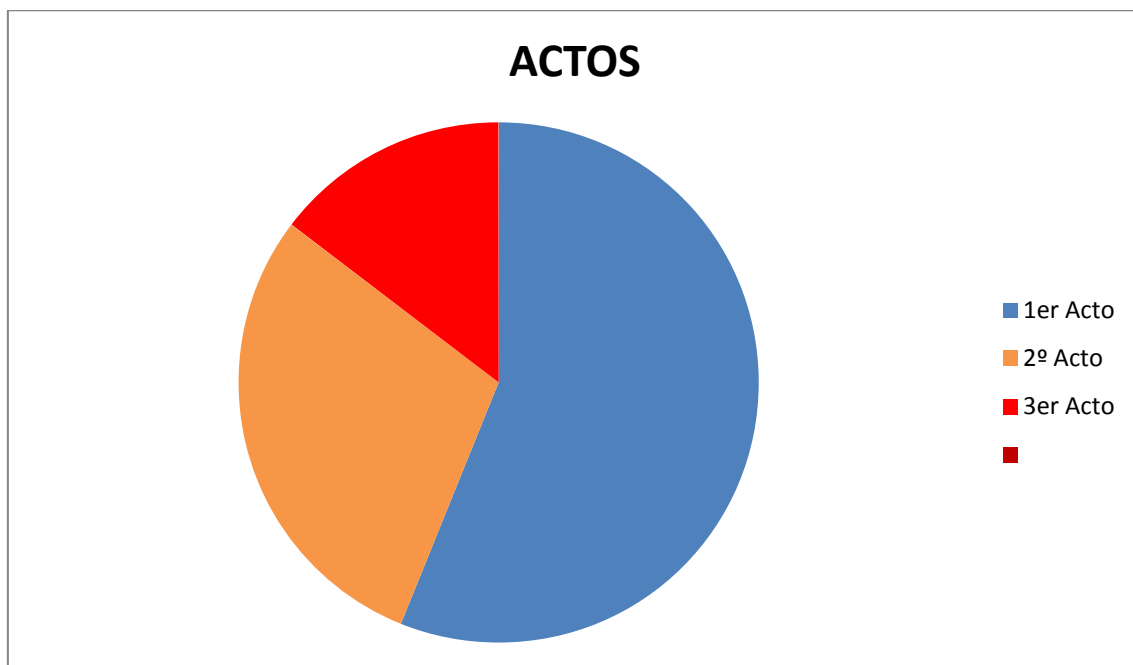
#### 4.9.3.1.1 Sinopsis

Tras conseguir escapar de un planeta alienígena Hicks, Newt y Bishop, la teniente Ellen Ripley recala accidentalmente en Fiorina 161, una cárcel galáctica en la que sus habitantes están absolutamente abandonados a su suerte.

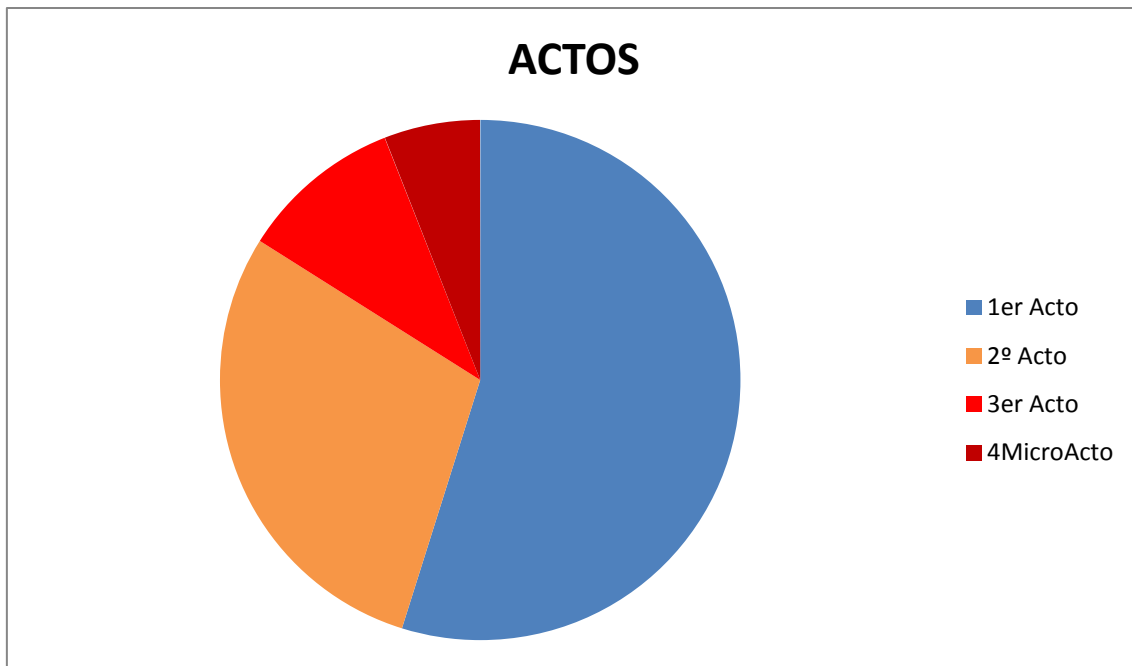
#### 4.9.3.2 ACTOS

Al igual que otros tantos guiones, esta película se divide claramente en tres actos, cada uno separado por sus piedras angulares: el primer y el segundo punto de no retorno. El primer acto va desde el inicio hasta el comienzo de la caza del *alien* (planteamiento); el segundo, desde el inicio de la caza hasta que Ripley se da cuenta de que tiene un alien dentro, deciden cómo aniquilar de otra forma al alien y el aviso de cuarentena (desarrollo); el tercer y último acto desde el aviso de la cuarentena hasta el final de la película (el final).

División de actos sin contar el falso final como microacto.



División de actos contando el falso final como microacto



#### **4.9.3.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.9.3.3.1 El detonante**

En esta tercera parte se plantea un inicio donde se ve que la reina alien había dejado dos huevos en la nave antes del enfrentamiento contra Ripley. Una de las larvas consigue meter su alien en Ripley y la otra en un perro. El de Ripley tarda más en salir porque es un alien que será una reina. Sin embargo, el del perro tardará menos tiempo en salir del cuerpo, ya que se trata de un alien normal.

Bajo mi punto de vista, se puede considerar, que al igual que en la primera parte, que el detonante es un detonante de acción: una larva consigue atrapar al perro y engendrarle el alien dentro, es de donde saldrá y empezará a atacar a los distintos miembros de la cárcel. Me gustaría destacar que en el detonante, tanto guionista como director, están muy acertados a la hora de crearlo. Al principio se puede ver como que la nave de Ripley se estrella en el planeta y varios miembros de la cárcel van a ver qué ha sucedido. Allí encuentran a una única superviviente, la protagonista. La cogen y la llevan dentro de la cárcel. Justo en esa escena, se puede ver que hay un perro, el cual se queda ladrando nada más ver la larva, pero los humanos ya han cogido a la protagonista y no pueden ver ni oírlo. Más tarde, se puede ver, que el dueño del perro se enfada con él porque le ha perdido de vista y había desaparecido durante un periodo importante de tiempo; además, el dueño se da cuenta de que

tiene heridas en la boca. El guionista y director esconden por completo el momento en el que la larva incuba al alien en el perro, pero ya han dado dos pistas: la escena del encuentro y las heridas. Aun así, no es suficiente como para esperar el detonante porque la larva podría haber incubado a cualquiera, y las heridas del perro las podría haber hecho cualquiera de las personas que están en la cárcel debido a que éstos son violadores, asesinos, sicópatas...

El detonante tiene lugar entre la hora 00:15:12 y la hora 00:20:03.

Me gustaría añadir que también podría ser un detonante de situación porque realmente existen una serie de nudos de acción que llegan prácticamente hasta el primer punto de no retorno: Ripley llega al planeta siendo la única superviviente; tiene un alien dentro pero lo ignora completamente; llegada en la cárcel, Ripley sospecha que Hicks y Newt pueden tener un alien; incineración de los dos personajes; el alien sale del perro; el alien crece; comienzan los ataques y la protagonista y los presos niegan o ignoran lo sucedido; Ripley contacta con Bishop y le informa de que había dos aliens en larvas en la nave; Ripley va a hablar con el alcaide y le advierte de los peligros, los presos comienzan a ver a los muertos; ataque del *alien* delante de todos y es cuando se dan cuenta de la verdadera existencia de éste; comienza la caza del *alien*.



-1423-

El alien ha conseguido un cuerpo y sale de éste, un claro detonante de acción.

#### 4.9.3.3.2 El primer punto de no retorno

Como se ha propuesto anteriormente depende del detonante el punto de no retorno podrá ser uno u otro. En el caso de ser un detonante de acción el primer punto de no retorno sería una sucesión de nudos de acción, ya que Ripley no se ve involucrada de una forma determinada hasta el contacto con Bishop; avisa del peligro que corren todos; asesinan al médico que le atendió desde que se despertó; corre a confirmar la existencia del alien hasta el comedor; ataque del alien; comienza la caza.

En el caso de que el guión tenga una Detonante de situación sería desde la llegada de la nave al planeta hasta el comienzo de la caza del alien.

El primer punto de no retorno tiene lugar entre la hora 00:36:01 y la hora 00:55:56.



-1424-

Los protagonistas intentarán encerrarlo en el conducto del aire y matarlo

#### 4.9.3.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio de la película es una explosión que sucede en la película. Los prisioneros, guiados por Ripley, pretenden crear una explosión con un líquido inflamable al encenderlo con una bengala de fuego. El punto intermedio tiene lugar cuando los prisioneros están echando todo el líquido y justo en ese momento, el *alien* ataca a uno y se le cae la bengala al suelo. Esto supone una explosión potente porque

la bengala encendida que sirve como mechero para prender líquido. La explosión mata a numerosos presos.

Se puede considerar que éste es el punto intermedio, sea cual sea el tipo de detonante, lo que pasa es que, siendo un detonante de situación, el punto intermedio está prácticamente terminado el primer acto, por lo que se puede considerar una peripecia y no un punto intermedio. Pero bajo nuestro punto de vista, es el punto intermedio porque supone un paso atrás para los protagonistas, y no es como una peripecia cualquiera el hecho de que pueden hacer frente a ella y superarla. Además, está situado prácticamente en la mitad de la película.



-1425-

La imagen corresponde al punto intermedio, justo cuando la bengala va a caer sobre el líquido con el que pretenden quemar al *alien*.

#### **4.9.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

De nuevo se puede afirmar que el segundo punto de no retorno es un conjunto de nudos de acción, pero hay que decir que en este caso, hay un nudo más fuerte que los demás. Los nudos de acción en el segundo punto de no retorno son: Ripley se da cuenta de que tiene un alien dentro, va hablar con uno de los presos para que la mate, pero hacen un pacto: la matará después de que muera el *alien*. El equipo de rescate avisa de que Ripley tiene que sobrevivir y estar en cuarentena, deciden matar al alien atrayéndolo cerrando compuertas y después sumergirlo en magma.

Los nudos de acción del segundo punto de no retorno tienen lugar entre la hora 01:18:26 y la hora 01:25:01



-1426-

La imagen es uno de los nudos de acción más fuertes del segundo punto de no retorno, la protagonista informa a uno de los encarcelados que tiene un *alien* dentro.

#### 4.9.3.3.5 El clímax

El clímax se podría dividir en dos escenas. Además incluye un pequeño falso final como en las dos partes anteriores de la saga. En este caso, el clímax podría ser cuando el recluso que hace el pacto con Ripley, se enfrenta al alien para distraerlo y que le puedan tirar el magma. El magma cae por encima de todo el alien. Cuando parece que el alien está muriéndose en el magma salta y consigue salir de la trampa. Uno de los pocos supervivientes aconseja a la protagonista que lo rocíe con el agua; el agua el *alien* empieza a agrietarse y termina roto en cientos de pedazos. Llega el equipo de rescate para intentar convencer a Ripley de que se vaya con ellos, pero ésta no quiere debido a que sabe perfectamente que lo quieren es llevarse el *alien* a la tierra. Tras una trifulca Ripley, salta al mismo lugar donde se incineraron los cadáveres de los otros viajeros que no pudieron sobrevivir. La forma en la que salta la protagonista, en forma de cruz, puede ser perfectamente un modo simbólico de recordar la pasión de Jesucristo, no sólo por la forma en la que salta sino también porque se sacrifica por la humanidad. Hay que tener en cuenta que el equipo de



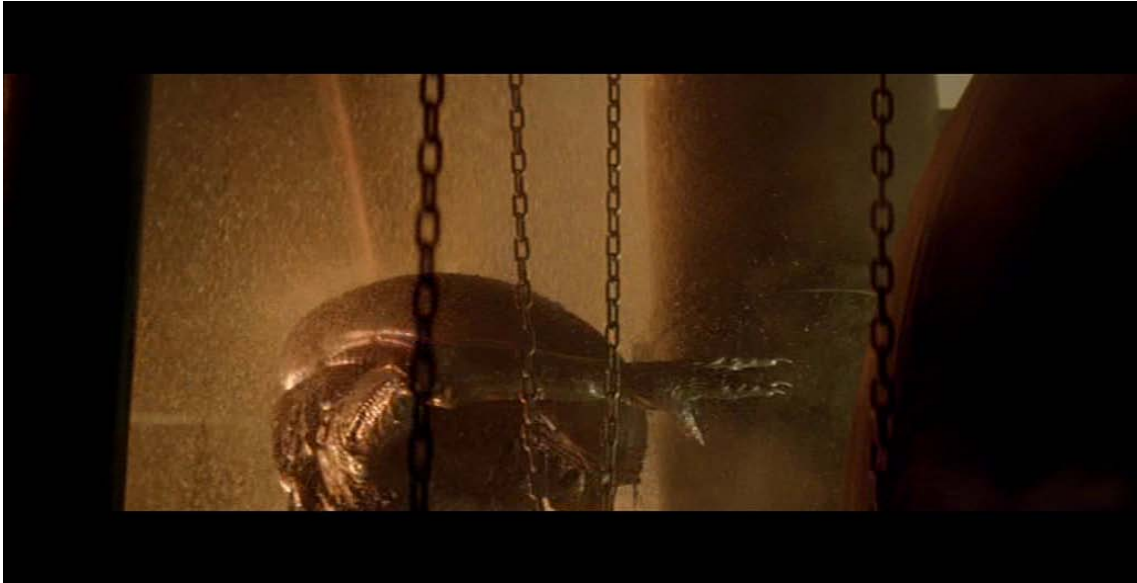
rescate lo que buscaba era el *alien reina* y la protagonista sabe perfectamente que en, el caso de que lo llevaran a la tierra, las consecuencias podrían ser catastróficas.

El primero de los clímax, considerado un falso final, tiene lugar entre la hora 01:36:44 y la hora 01:38:23, y es el primer enfrentamiento con el *alien*. El segundo clímax, que realmente es un anticlímax, tiene lugar entre la hora 01:38:23 y la hora 01:39:43, el alien reaparece para dar un último susto. El clímax final es entre la hora 01:39:43 y la hora 01:44:37.



-1427-

El primero de los clímax es cuando intentan matar al alien. Uno de los presos muere por Ripley intentando hacer perder el tiempo al enemigo.



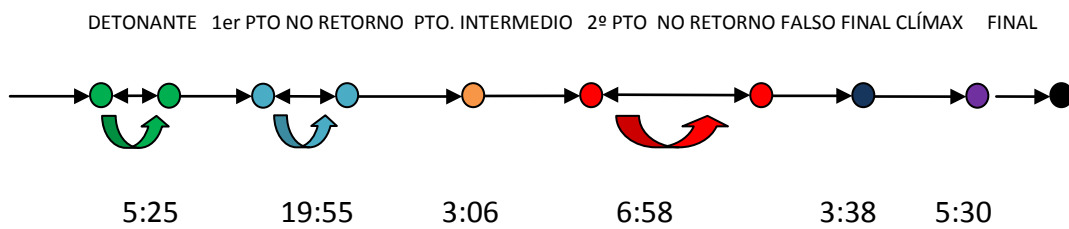
-1428-

Momento del falso final de la película: el alien emerge del plomo hirviendo.



-1429-

En el clímax final, Ripley se tira a la lava para morir con el alien reina que lleva dentro.



#### 4.9.3.4 ANTICIPACIONES

##### 4.9.3.4.1 Anticipaciones de objeto

Los dos huevos de los aliens sirven como anticipación para saber que hay más de dos antagonistas y es así como sucede: uno dentro del perro y otro dentro de la protagonista. Los huevos se pueden ver prácticamente en los títulos de crédito y después en las respectivas larvas, una en la nave nodriza y la otra dentro de la cárcel.



-1430-



-1431-

La primera imagen corresponde al momento en el que se ve que había varios huevos en la nave. Uno de ellos es el que matan los protagonistas en el tercer acto, otro de ellos lo tiene implantado la protagonista, como se ve en la imagen de la derecha.

La lava donde incineran a los otros dos viajeros con los que iba la protagonista, sirve como anticipación. En un principio sirve como entierro de los dos personajes, pero al final de la película es lo que hace posible que Ripley se suicide con el alien dentro.



-1432-



-1433-

La imagen donde no se ve a la heroína pertenece al momento en el que los monjes queman los cadáveres de los humanos que han muerto, en este caso son Newt

y Hicks. La imagen en la que se ve a Ripley muestra el momento en el que decide suicidarse en la lava porque tiene un alien dentro.

#### 4.9.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El perro, Bishop, Ripley, o el personaje 80 pueden considerarse anticipaciones de personajes.

El perro es donde la larva incuba al alien; más adelante, su dueño le ve las heridas y evidentemente no sospecha de la larva porque ignora completamente su existencia y piensa que lo hizo alguno de los reclusos. Gracias al perro, es posible el comienzo de la historia: el alien sale de él y empieza a matar y devorar a los personajes.



-1434-

-1435-

La imagen de la izquierda es una de las primeras veces que se ve al perro, corresponde al momento en que llegan los prisioneros a la nave para saber quien ha sobrevivido. La imagen con diálogos muestra el momento en el que su dueño se da cuenta de que le ha pasado algo: una larva se le ha acoplado y le ha incubado un alien.

Alien y Ripley: la forma en la que actúa el *alien* con la protagonista es distinta a la de los demás personajes, ya que el *alien* sabe tiene otro alien dentro. Hay una escena en la que el *alien* está a punto de atacar a Ripley pero no lo hace debido a que tiene esa información, aun que la protagonista lo desconoce; en un principio extraña un poco al público, pero una vez que se sabe que descubre y sabe que es un *alien reina*, encuentra la lógica de la situación.



-1436-

-1437-

Las dos imágenes son de la protagonista. En la primera de ellas puede apreciarse su nuevo aspecto en la saga con el pelo rapado, pero no solo cambia su aspecto físico, su aspecto interior también ya que tiene un *alien*. La imagen en la que se ve con un *alien* es el momento en el que el antagonista no la mata porque es consciente de lo que hay en su interior.

80: de nuevo un nombre de personaje por su faceta, todos se burlan de él por su coeficiente mental: 80. En este caso, y bajo nuestro punto de vista, el público se encuentra bajo otra pista falsa. Ya que a pesar de su coeficiente si sabe reaccionar a los peligros y llega un momento en que incluso lleva las riendas del grupo. Como se dijo anteriormente, hay un momento en el segundo punto de no retorno en que no se involucra en la historia al decir “Esperaré a que venga el rescate”, esto hace que al espectador no le termine de convencer el personaje, ya que no ayudará a sus compañeros, pero sí guiará al equipo de rescate a donde están los protagonistas. Una vez que ve cómo actúan las personas que acuden al rescate, decide darle un golpe con una especie de llave inglesa a un androide similar a Bishop, esto provoca que el equipo de rescate se distraiga con su maniobra y disparen contra él y hace posible que Ripley cierre una verja para después saltar a la lava. Por lo tanto, es un personaje al que todos lo toman como diferente por su ligero retraso, no se ve involucrado en la caza final del *alien*, y ayuda al equipo de rescate a encontrar a los protagonistas. Estas son las facetas que pueden hacer que al público no le guste este personaje, por eso al final se ve que consigue ayudar a la protagonista aunque le haya costado el sacrificio de su vida.



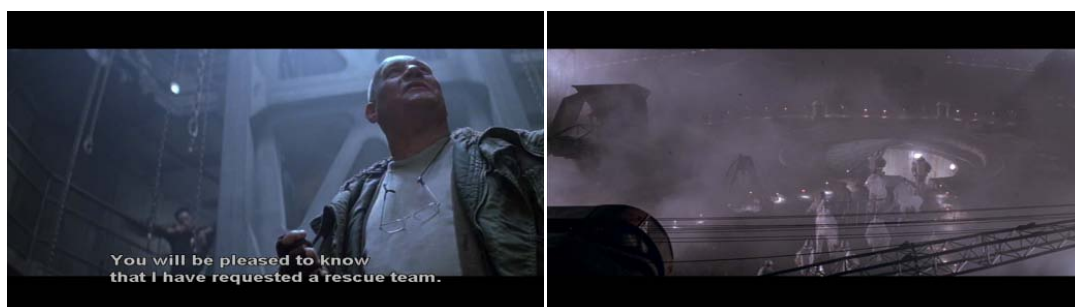
-1438-

-1439-

La imagen con diálogos muestra el momento en el que el personaje de 80 informa de que él no ayudará en la caza del alien y esperará al equipo de rescate. La imagen sin diálogos refleja el momento en el que golpea a Bishop con una llave fija, el personaje sabe que ha tomado la decisión errónea y por eso lo golpea.

#### 4.9.3.4.3 Anticipaciones de diálogo

“Hemos pedido un equipo de rescate”, así lo afirma uno de los protagonistas casi al principio de la película. Entonces no es de extrañar de cara al público que los propios rescatadores pidan la cuarentena de Ripley, sabiendo lo que tiene dentro, y que uno de los personajes a la hora de hacer frente al alien en el último acto diga “esperaré a que venga el rescate”.



-1440-

-1441-

La imagen en la que se ve a uno de los prisioneros hablando corresponde al momento en el que se comenta acerca del equipo de rescate. La anticipación se implanta en el primer acto de la película. La imagen en la que se ve el exterior de la celda muestra el momento de la llegada del equipo de rescate, casi al final del tercer acto.



#### 4.9.3.4.4 Anticipación entre sagas

Las larvas y la sangre como ácido: una vez más se toma una faceta de la primera película de las larvas y se aplica en esta tercera parte; en este caso se usa para poder abrir los tubos donde los protagonistas duermen y pueden criogenizarse.



-1442-

-1443-

Como se analiza en la segunda parte de la saga, varios marines se ven afectados por la sangre de los *aliens* o de las larvas. Muestra de ello es la imagen, en la que se ve la coraza de uno de los marines ardiendo. En la tercera entrega, las larvas aprovecharán el ácido para quemar los tubos criogenizadores, como se aprecia en la imagen de la izquierda.

La baba del alien, al igual que en las otras dos partes, sirve para avisar al espectador de que el alien está cerca de la víctima. Una vez más, uno de los personajes ve la baba en el suelo no sabe lo que es y el *alien* aparece por el lado menos esperado.

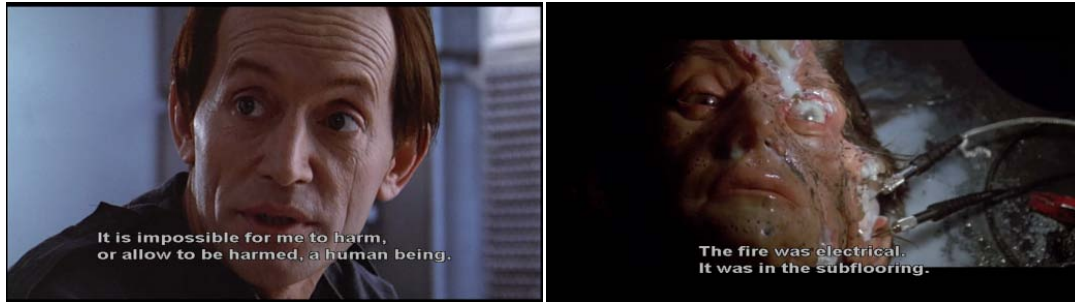


-1444-

-1445-

La imagen en la que se ve una persona pertenece al momento de la segunda entrega en el que uno de los marines se pringa la mano de baba de alien. La imagen que muestra un charco de baba pertenece a la tercera parte de la película, al momento en que uno de los prisioneros ve la saliva en una de las habitaciones; acto seguido, el *alien* lo mata.

Bishop: los restos de Bishop son utilizados por la protagonista para poder saber qué sucedió en la nave. Fueron expulsados de la nave principal al planeta, si había algún alien... De nuevo se puede ver una anticipación entre sagas; en este caso, los protagonistas usan a Bishop para darle algo de información a Ripley y de esta forma no recurren a *deus ex machinas*.



-1446-

-1447-

#### **4.9.4 ALIEN RESURRECCIÓN**

##### **4.9.4.1 INTRODUCCIÓN**

Cuarta y última parte de la saga *Alien* siempre y cuando no se tenga en cuenta las películas *Alien v.s predator*. La película se estrenó en el año 1997, cinco años más tarde que la tercera parte. El director fue el francés Jean Pierre Jeunel, una elección un tanto peculiar porque este director había hecho hasta el momento cine en Francia y no estaba acostumbrado a las superproducciones. Hoy en día sigue haciendo cine en su país. El guión fue escrito por Joss Whedon, que anteriormente había participado en el guión de *Toy Story*. El argumento se basó en la clonación, un tema muy conflictivo y típico en aquellos años, ya que tan solo un año antes de su estreno, se había clonado el primer animal: la oveja Dolly.

La película superó en taquilla el presupuesto inicial, pero no fue un gran éxito de taquilla porque tan solo recaudó el doble de lo que costó.

##### **4.9.4.1.1 Sinopsis**

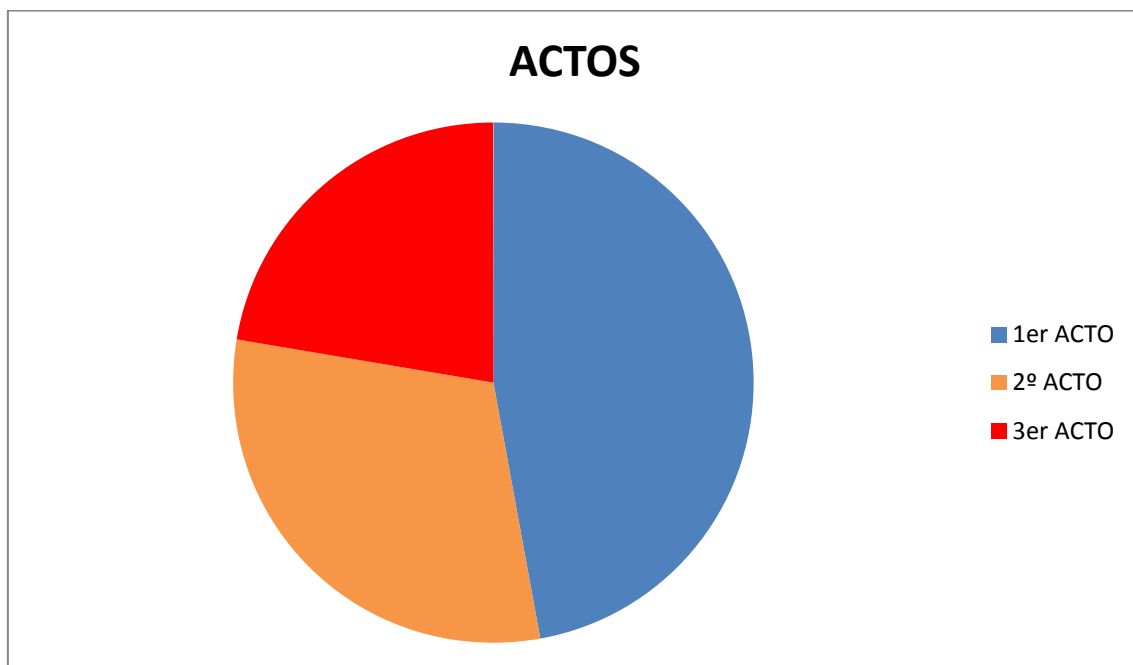
Más de doscientos años después de su muerte, Ripley (Sigourney Weaver) vuelve a la vida gracias al empleo de técnicas avanzadas de clonación. Pero durante el



proceso, el ADN de Ripley se ha mezclado con el de la *reina alien*, por lo que empieza a desarrollar ciertas características de la peligrosa alienígena.

#### 4.9.4.2 LOS ACTOS:

*Alien resurrección* se divide en tres actos distintos. El primero de ellos es desde el inicio de la película hasta el minuto 00:48:48, abarca todo el detonante de situación y el primer punto de no retorno. El segundo acto es desde el minuto 00:48:48 hasta la hora 01:19:55, dónde se desarrolla la trama principal y todas las subtramas. El tercer y último acto es desde la hora 01:19:55 hasta el final de la película, incluye el desenlace, el clímax y la escena final.



#### 4.9.4.3 PUNTOS DRAMÁTICOS

##### 4.9.4.3.1 El detonante

El detonante de esta cuarta y última entrega de la saga *Alien*, es un detonante de situación que, al igual que todos los de tipo, ocupa prácticamente todo el primer acto. Los nudos de acción que dan lugar a este detonante son los siguientes:

Ripley ha sido clonada. Un grupo de científicos le saca el alien que llevaba dentro, justo antes de morir.

Los científicos descubren que Ripley evoluciona muy por encima de sus expectativas, ven que tiene una gran fuerza física y que todavía conserva algunos

recuerdos. Pero lo que realmente les importa es la evolución del *alien madre*, quien en tan solo unos días se pondrá a incubar huevos.

Ripley se entera de cómo ha sido clonada, cuál es el estado del *alien madre* y cuáles son las intenciones de los científicos: educar a los *alien*. Ripley le dice que no podrán educarlos como ellos piensan.

Llega una nave más pequeña con seis tripulantes a la nave donde esta Ripley, los científicos y los *alien*. Al entrar, les hacen un chequeo de armas a los miembros de la tripulación.

El oficial al mando en la nave tiene negocios con uno de los científicos humanos a cambio de dinero. Estos humanos serán usados para que los alien se desarrollen dentro de ellos.

Los humanos son llevados a la sala donde están los huevos de *alien*.

Los miembros de la tripulación se encuentran con Ripley y descubren su fuerza física. Uno de ellos golpea a la protagonista en la nariz. Llegan los científicos, le dicen que pare, se limpia la sangre con la mano y la tira contra el suelo, se puede ver que su sangre actúa como ácido, igual que la de un *alien*.

Uno de los científicos va a ver cómo están evolucionando los aliens, y descubren que pueden aprender. Usa un gas para evitar que dé golpes contra el cristal para romperlo; la segunda vez que el alien se dispone a romperlo le amenaza con pulsar el botón del gas, el alien lo ve y deja de actuar.

Annalee Call, una chica que pertenece a la tripulación de la nave, entra en la habitación donde está recluida Ripley y le informa de que es una creación de laboratorio y que le han quitado el alien, sin embargo Ripley sigue sintiendo cosas del alien. Annalee sale de la habitación pero es retenida por los científicos.

Los científicos traicionan a los miembros de la nueva tripulación. Éstos consiguen defenderse.

Uno de los científicos descubre que los alien están matando a uno de ellos para que su sangre haga un agujero en el suelo por donde poder escapar. Uno de los *alien* mata al científico.

Uno de los miembros va a ver qué sucede y muere dentro de la habitación de los *aliens*; uno de los alien activa el botón del gas.

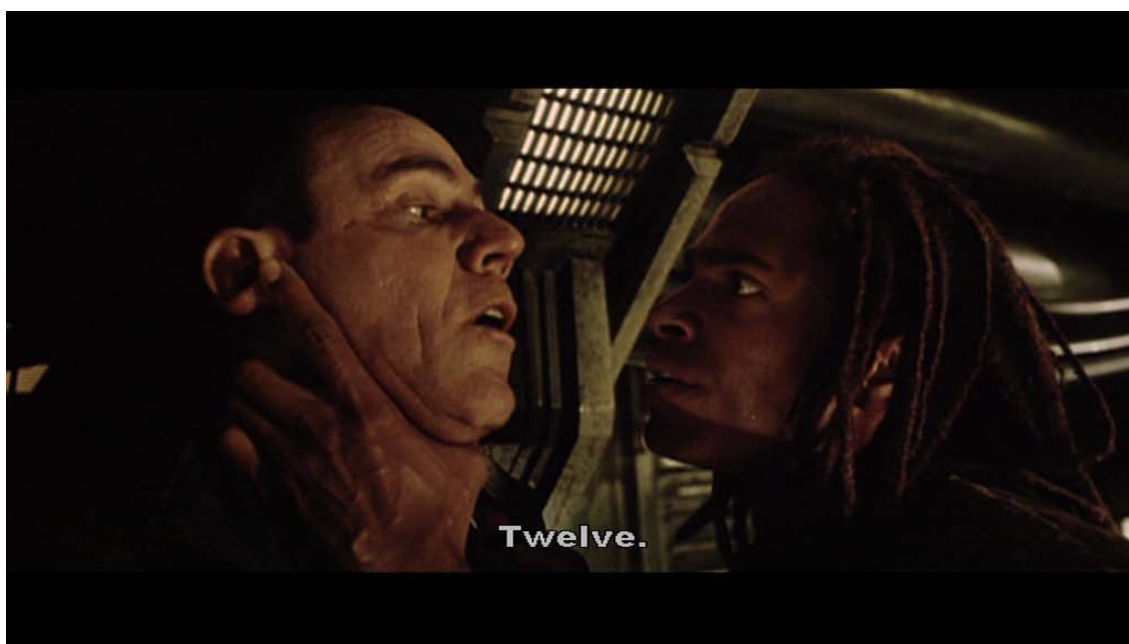
Los *aliens* están por toda la nave grande, y comienzan una evacuación. En medio de todo el pánico uno de ellos consigue entrar en una de las naves de evacuación, otro explota por una granada y Vriess, uno de los miembros de la tripulación, mata a un alien.

Elgyn, uno de los miembros de la tripulación, encuentra el arma de un ex compañero suyo. Justo en ese lugar un *alien* abre el suelo y lo mata.

Los miembros de la tripulación lo descubren. Aparece uno de los *aliens*, a quien mata Ripley. Uno de los científicos informa de que quedan doce aliens.

El detonante de situación dura prácticamente los primeros cuarenta y cinco minutos de la película. Tiene partes de detonantes de acción: como la llegada de la nave pequeña donde están los aliens, el descubrimiento de las facetas de Ripley, o la forma que tienen los aliens de huir de la habitación donde están encerrados. El detonante de situación también tiene parte de detonante de diálogo, como por ejemplo, cuando informan sobre cuántos aliens quedan dentro de la nave.

El detonante tiene lugar desde el comienzo de la película hasta el minuto 47:30



-1448-

Los protagonistas se dan cuenta de que hay doce aliens dentro de la nave donde han vendido la mercancía (humanos).

#### 4.9.4.3.2 El primer punto de no retorno

El primer punto de no retorno tiene lugar una vez finalizado el detonante de situación, y se inicia cuando los protagonistas se unen con Ripley, que les ha salvado matando a uno de los alien. Tras esta alianza, se encuentran con uno de los miembros del equipo, Elgyn, que va en silla de ruedas. El primer punto de no retorno se refuerza de esta manera. A parte de estos dos nudos de acción, el primer punto de no retorno tiene otro nudo de acción importante que es el modo en el van a intentar deshacerse de los *aliens*: llegar a su nave y explotar aquella en la que están todos los *aliens*.

El primer punto de no retorno, si fuera independiente al detonante de situación, se desarrolla desde el minuto 47:30 hasta el minuto 48:48.

El contratiempo que suele haber tras el primer punto de no retorno, se produce cuando Ripley descubre la habitación donde han hecho todos los intentos de clonación y todas las deformaciones que supusieron las malas clonaciones. Ripley coge un arma de fuego y quema todo el cuarto. En este caso, el contratiempo es un golpe psicológico que afecta a la protagonista y le hace ver de dónde proviene.



-1449-

Los protagonistas se ponen de acuerdo para poder huir de la nave y así sobrevivir.

#### 4.9.4.3.3 El punto intermedio

El punto intermedio es un contratiempo en la huida de los protagonistas hacia la nave en la que vinieron. En este ejemplo, es cuando los *aliens* detectan a los protagonistas dentro de la zona de la nave que está inundada por agua. Uno de los alien mata a uno de los miembros de la nave, pero Johner, uno de los tripulantes, consigue matar a uno de los alien que le persiguen. Los protagonistas consiguen pasar la zona inundada, pero llegan a otra zona que está llena de huevos de *aliens*. Vuelven a entrar en el agua y lanzan explosivos contra los huevos, que explotan.

El punto intermedio se desarrolla entre la hora 01:00:34 y la hora 01:06:48.



-1450-

Los protagonistas caen en una emboscada durante el punto intermedio.

#### 4.9.4.3.4 El segundo punto de no retorno

El segundo punto de no retorno es, una vez más, una sucesión de nudos de acción que tienen lugar desde la hora 01:07:23 hasta la hora 01:19:55.

El científico traiciona al grupo disparando a Annalee, la tira al agua y encierra a los protagonistas en la habitación donde estaban los huevos de *alien*.

Uno de los alien sale del agua y se agarra a Christie, que está sin munición y lleva en sus hombros a Vriess. Johner consigue matar al alien, pero se queda enganchado al pie de Christie, que no consigue desengancharlo y decide soltarse los

arneses que tiene puestos para que no se caiga con el Vriess. Christie se cae al agua con el alien.

De pronto la puerta que cerró el científico se abre, entra Annalee que ha conseguido sobrevivir porque es un robot de segunda generación, un robot diseñado por robots. De nuevo se produce una anagnórisis en una película: Annalee no es humana.

Los protagonistas deciden cambiar los códigos de acceso de la nave central a través de Anna lee que, al ser un robot, puede acceder por control. De esta forma pueden activar la autodestrucción de la nave donde están los *aliens*. También activa la nave que van a usar para escapar. Ripley va a la nave que está a punto de salir.

Una vez más se puede ver como hay una anagnórisis en el segundo punto de no retorno y, en este caso, es cuando descubren que uno de los protagonistas es un robot. Pero sin duda alguna es un segundo punto de no retorno con nudos de acción muy fuertes, no sólo por la anagnórisis mencionada, sino porque tiene traición, muertes y ataques de los antagonistas.

Los protagonistas empiezan a correr hacia la nave y descubren que el nido de los aliens está cerca. Ripley detecta el nido y se cae porque un alien rompe el suelo.

Los protagonistas han llegado a la nave, de pronto aparece el científico y los amenaza con matarlos si no llevan la nave grande a la Tierra. Uno de los protagonistas que tenía un alien dentro se acerca a él, lo agarra, y aprovecha la fuerza de salida del *alien* para que atravesase a éste y así matarlo.

Ripley está en el nido de *aliens* y ve que hay una nueva raza que ha evolucionado gracias a las clonaciones.



-1451-

Uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno es cuando descubren que Annalee es un Robot de segunda generación.

#### 4.9.4.3.5 Clímax

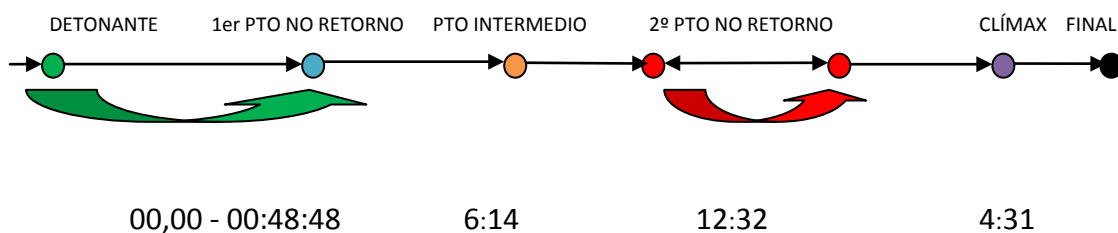
El clímax de la película es el enfrentamiento entre Ripley y el alien evolucionado. En este caso, le puede hacer frente por dos razones: la primera de ellas, porque Ripley es medio *alien* y no puede atacarle. Ripley se aprovecha de esta circunstancia y empieza a abrazarla para que le coja cariño y confíe en ella. La segunda forma de hacerle frente es gracias a la sangre que tiene en el cuerpo. Como tiene un corte, usa la sangre lanzándola contra una ventana pequeña; la sangre, al tener ácido, hace un agujero en el cristal lo que provoca que el enemigo sea absorbido por el espacio. El alien se va deformando poco a poco, el cristal se rompe del todo y el *alien* sale despedido. El clímax tiene lugar entre la hora 01:29:44 y la hora 01:33:00.

Bajo mi punto de vista, no es un final del que el espectador salga satisfecho porque, al igual que el aire del espacio puede absorber al antagonista y destruirlo, podría pasar lo mismo con los protagonistas, por muy agarrados que estén. Además, hay que tener en cuenta que el tamaño de la ventana por la que sale el alien expulsado y casi destrozado es muchísimo más pequeño que el primero.



-1452-

Ripley se disculpa al matar a un ser que es casi como ella. En esta cuarta entrega es parte humana parte alien.



#### 4.9.4.4 LAS ANTICIPACIONES

En esta cuarta entrega de *Alien* no hay muchas anticipaciones que destacar, pero entre las pocas que hay me gustaría mencionar las siguientes:

##### 4.9.4.4.1 Anticipación de objeto

Las pistolas de Christie. Uno de los miembros de la tripulación de la nave pequeña se guarda las armas en el brazo con un mecanismo que hace que resbalen y le lleguen a la mano. Cuando entran en la nave de los científicos, no se las detectan y las usará en defensa propia contra los ellos en el momento en el que le traicionan.





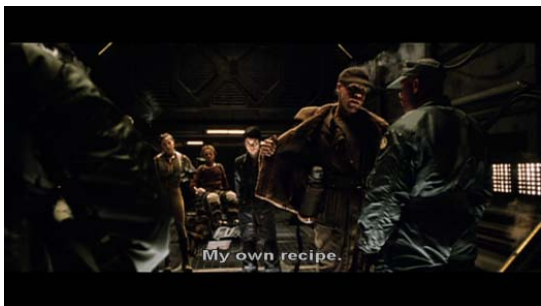
-1453-



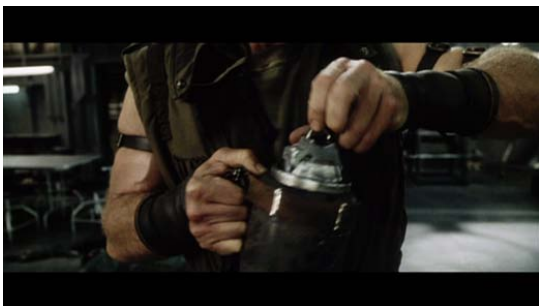
-1454-

Christie tiene dos pistolas guardadas en sus brazos, se puede ver en un momento de la película en el que la nave donde trabaja no ha llegado a la nave donde están clonando a los alien y a Ripley. La imagen que es un plano detalle, corresponde al momento en el que hace uso del mecanismo donde tiene guardadas las pistolas para después atacar en la emboscada de los miembros de la otra tripulación.

El bote donde guarda el licor Johner. Otro de los miembros de la tripulación, guarda un licor en un bote. Éste se transforma en un arma y, al igual que Christie, lo usará en el momento de la traición y a lo largo de la película en defensa propia.



-1455-



-1456-

La imagen en la que se ven los diálogos corresponde al momento en el que llegan a la nave donde están experimentando. Los protagonistas tienen que pasar un detector de metales. A Johner le detectan el metal porque tiene una botella de este material. La imagen en la que se ve el plano detalle, corresponde al momento en que la transforma en un arma y que usa para defenderse.

La silla de ruedas de Vriess. Este personaje va en silla de ruedas y, cuando intentan entrar en las naves, el detector de metales le pita, aparentemente por el material del que está hecha la silla. En el momento en el que un *alien* le va a atacar monta un arma partir de piezas de la silla de ruedas.



-1457-



-1458-

La imagen que representa al personaje de Vriess, corresponde al momento en el que le detectan el metal, pero como la silla es de metal le dejan pasar. La imagen en la que se ve la mano corresponde al momento en el que empieza a construir su arma para defenderse del *alien*.

La sangre de Ripley. Ripley tiene una sangre humana pero quema como si fuera ácido, al igual que el alien que lleva dentro. Ripley lo usará para crear un cortocircuito y que se abra la puerta de la habitación donde está recluida. También la usará para quemar la ventana de la nave espacial para que salga absorbido el alien.



-1459-



-1460-

Las dos imágenes pertenecen a dos planos detalles distintos en los que se puede ver la sangre de la heroína. La primera es cuando se muestra que su sangre tiene las mismas características que el ácido de los alien. El segundo plano detalle refleja el momento en el que la protagonista usa su sangre para que se queme el cristal de la ventana.

#### 4.9.4.4.2 Anticipaciones de personaje

Uno de los personajes al que implantan un *alien*, es encontrado por los protagonistas. Gracias a que lleva un alien dentro, puede matar al científico que amenaza a los protagonistas cuando están a punto de escaparse en la nave. Este

personaje aprovecha el alien para agarrar al científico y cuando salga de él, atraviese también al antagonista.



-1461-

-1462-

Ripley informa a una de las personas que han servido como mercancía de que le han implantado un alien dentro, como se puede ver en la primera imagen. La imagen en la que se ve el alien refleja el momento en el que este personaje ha usado a uno de los alien para matar al científico.

#### 4.9.4.4.3 Anticipación de diálogo

“Pronto llegará la mercancía”, dice uno de los científicos. La mercancía llega con la nave pequeña. Son humanos que serán vendidos para que le incuben aliens dentro.



-1463-

-1464-

La imagen en la que se ven los tres científicos muestra el momento en el que uno de ellos dice que necesitan la mercancía. La imagen en la que se ve el huevo de alien es la muestra de que ha llegado la mercancía y la explicación de para qué la necesitaban.

“El personal civil no tiene acceso en los niveles del ocho al doce”, informa uno de los científicos cuando llega la nave con toda la tripulación. Cuando la tripulación de la nave llega a esos sectores no les dejan pasar.



-1465-

-1466-

La imagen en la que se ve llegar a los protagonistas llegar corresponde al momento en el que la nave les informa de que no pueden entrar a un nivel determinado. Cuando los protagonistas llegan a ese sector, se lo recuerda el nivel de seguridad.

“Call, tienes que conectarte con la nave y abrir la escotilla”, le dice Vriess a Annalee. Es una forma de avisar que la nave tiene escotilla y que necesitan abrirla para pasar. La escotilla está estropeada y no se cierra bien, el hueco de la puerta es aprovechado por el alien para entrar ahí. Gracias a la escotilla es posible el clímax final.

#### 4.9.4.4 Anticipación de acción

Uno de los científicos usa un gas para que los *aliens* no intenten abrir el cristal de la habitación donde están encerrados. Cada vez que intentan hacer algo fuera de lo normal, el científico aprieta un botón para activar el gas y para que los aliens no actúen de forma violenta. Cuando los *aliens* escapan de la habitación usarán el mismo botón para matar a un miembro de la tripulación que está dentro.



-1467-

-1468-

La imagen en la que se ve el botón rojo muestra el momento en el que el científico lo pulsa para que salga el gas y queme a los alien al actuar de forma

incorrecta. La imagen en la que se ve el alien cerca del botón rojo es el momento en el que uno de los alien lo aprieta para usar el gas contra un humano.

La forma en la que muere el capitán de la nave: Muere porque un alien agarra con sus garras una zona del suelo, la rompe y se queda enganchado en el agujero. De esta misma forma cae Ripley en el nido de los *aliens*. Un alien se engancha en el suelo, rompe un trozo y se cae por el agujero.



-1469-

-1470-

En las dos imágenes se pueden observar que las garras de un alien están a punto de tirar parte del suelo para que uno de los personajes se caiga. La primera es cuando matan al capitán de la nave y la segunda cuando Ripley está a punto de caerse en el nido de los aliens evolucionados.

#### 4.9.4.4.5 Anticipación entre sagas

La baba del alien: Una vez más la baba es fundamental para saber que un alien está cerca. En esta cuarta entrega se ve en dos situaciones: la primera de ellas, cuando uno de los protagonistas encuentra un arma en el suelo llena de baba. El espectador sabe que el *alien* está cerca pero el personaje no. Cuando éste coge el arma, un *alien* se agarra del suelo, lo rompe y el personaje se cae por el agujero. El *alien* mata al personaje. La segunda vez que se ve la baba del alien es cuando Ripley se da cuenta de que el nido está cerca, al ver que todos los personajes pisan las babas, y por eso Ripley se da cuenta. Al igual que antes, un alien rompe el suelo y Ripley cae en el nido *alien*.





-1471-



-1472-

La imagen de la izquierda pertenece a *Aliens*, el regreso es el momento en que uno de los marines sube a la nave lanzadera para recoger al resto de sus compañeros que han sobrevivido a la emboscada de los aliens. La imagen es de la mano de Ripley en el momento en el que se da cuenta de que hay aliens cerca de los protagonistas.

La presencia de un robot entre los protagonistas: En este caso es Call el robot. Se descubre que es un robot a mitad de la película, y aprovecharán sus facetas para activar la función de autodestrucción de la nave grande y para abrir la escotilla de la nave en la que quieren escapar.



-1473-



-1474-

Las imágenes corresponden a la primera y cuarta entrega, en ambas películas hay robots entre los miembros de la tripulación. En la cuarta entrega es un robot de segunda generación, es decir, un robot creado por otros robots.



## **4.10 SAGA REGRESO AL FUTURO**

### **4.10.1 REGRESO AL FUTURO**

#### **4.10.1.1 INTRODUCCIÓN**

*Regreso al futuro* es una película estrenada en el año 1985. Fue escrita por Bob Gale y Robert Zemeckis y dirigida por éste último. Si bien es verdad que no es un guión profundo de los que te hagan pensar, sí que cuenta con elementos diferentes y con ritmo muy hábil para que no decaiga en ningún momento. Bajo nuestro punto de vista, se trata de un guión que funciona como un reloj suizo, y es gracias a un primer acto repleto de anticipaciones y a los giros de guión completamente creíbles. Entre los elementos a destacar nos gustaría nombrar: viajes y paradojas en el espacio tiempo, elementos del teatro clásico griego -la madre se enamora del hijo-, personajes fracasados en la vida que buscan algo mejor e incluso homenajes a la serie B y a la saga *Star Wars*.

##### **4.10.1.1.1 Sinopsis**

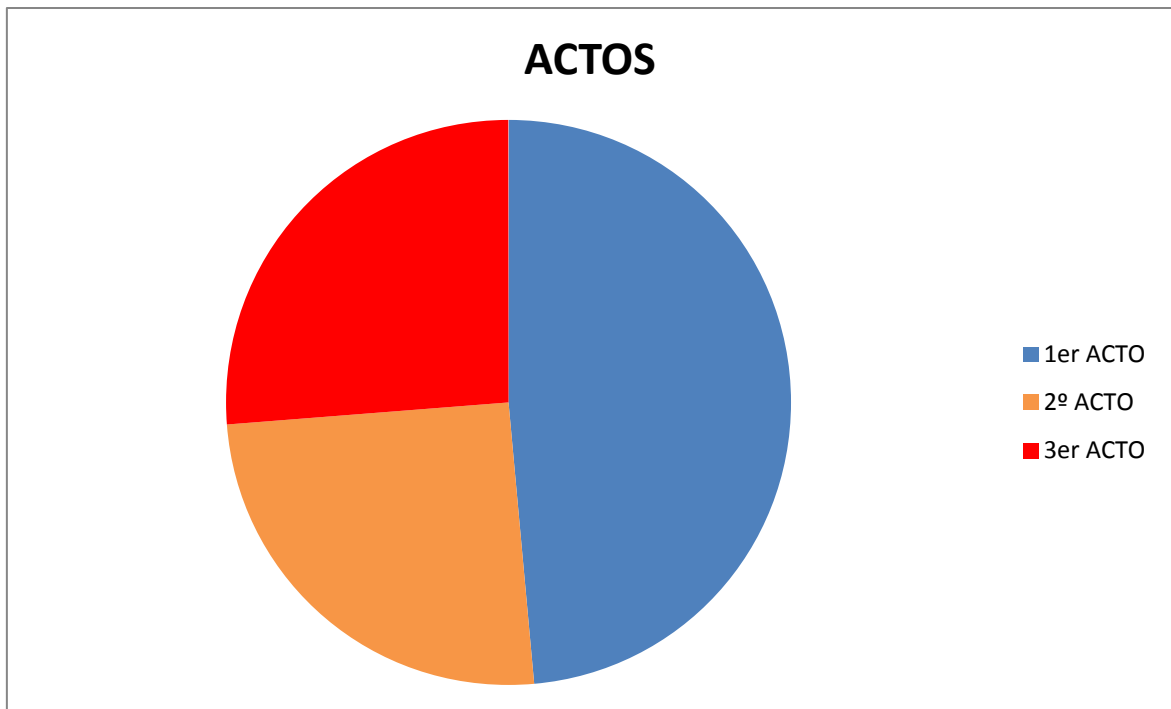
El adolescente Marty McFly es amigo de Doc, un científico al que todos toman por loco. Cuando Doc crea una máquina para viajar en el tiempo, un error fortuito hace que Marty llegue a 1955, año en el que sus futuros padres aún no se habían conocido. Después de impedir su primer encuentro, deberá conseguir que se conozcan y se casen; de lo contrario, su existencia no sería posible.

##### **4.10.1.2 ACTOS**

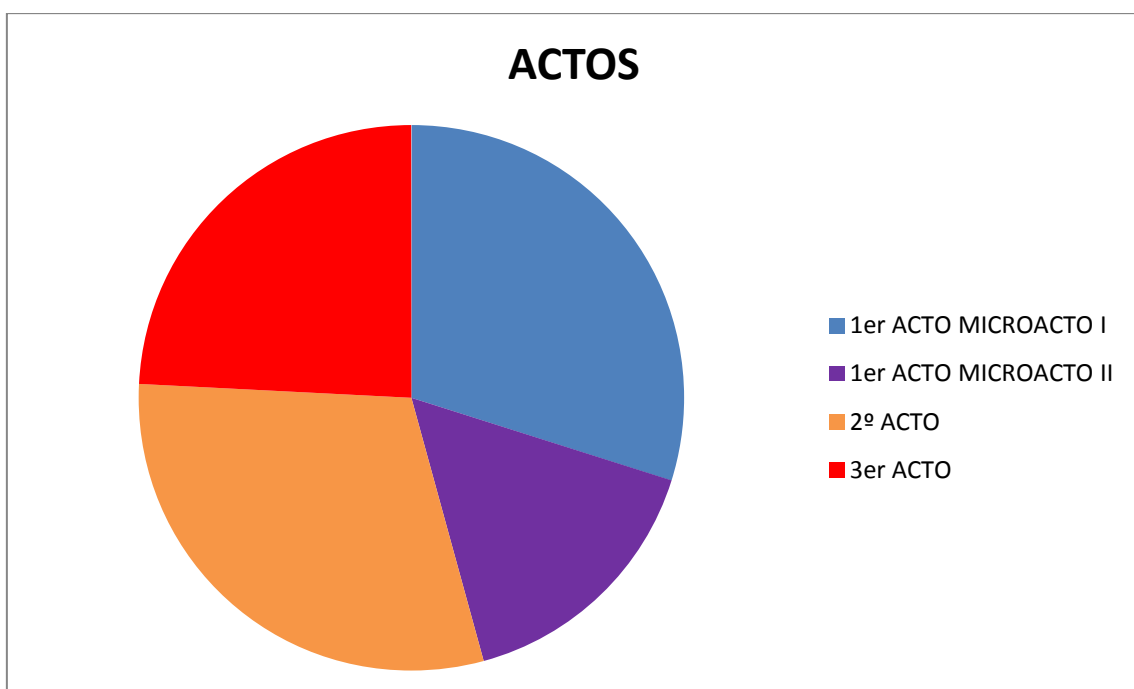
Me gustaría comentar que, en el caso de esta parte de la saga, se puede considerar la posibilidad de tres actos o de tres con un micro acto.

En el caso de que el detonante de situación vinculado al primer punto de no retorno, los actos serían tres: desde el inicio hasta que comienza el plan para que los padres se enamoren y vuelvan al presente; desde el comienzo del plan hasta que la fotografía se sigue borrando; y desde éste nudo de acción hasta el final de la película.





En el caso de que sea un detonante de acción, sería desde el inicio hasta que Marty viaja en el tiempo (planteamiento). Después existiría un posible micro acto desde la llegada al pasado hasta que comienzan a desarrollar el plan. El segundo acto sería desde el desarrollo del plan hasta que la foto sigue borrándose y el tercer y último acto de desenlace sería, desde la situación de la foto hasta el final de la película, cuando Doc aparece en la máquina del tiempo avisando a Marty y Jennifer de que tienen que ir al futuro con él.



#### **4.10.1.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

Pese a que sea una película cómica mezclada con ciencia ficción, aventuras y que esté dirigida a toda la familia, no quiere decir que el análisis de los giros dramáticos sea sencillo de localizar y de analizar. De hecho, nos gustaría analizar de distintas maneras el guión: por una parte, lo que sucede en el presente y en el pasado por separado, como si fuera un guión independiente; el guión de la historia analizándolo como un solo guión, y lo analizando dependiendo del tipo de detonante que tenga la película, de forma similar a como se hizo con *Alien*, *el octavo pasajero*.

##### **4.10.1.3.1 El detonante**

###### **4.10.1.3.1.1 Posibilidad de detonante de situación**

Se podrían diferenciar dos tipos de detonantes en el caso de que se quiera analizar todo el guión como una historia única. El primer detonante sería un detonante de situación, que de nuevo sucederá prácticamente a lo largo del primer acto. En el caso del primer acto de *Regreso al futuro* es un acto lleno de información fundamental para el resto de la película, por lo que desde el principio los guionistas hacen todo lo posible para que el espectador esté atento. Al ser un detonante de situación, el fin de éste estará unido supuestamente al primer punto de no retorno.

A continuación se indicarán todos los nudos de acción desde el principio para comprobar que puede ser perfectamente un detonante de situación o de acción:

Una habitación llena de relojes, hay cantidad de trastos que no tienen mucho sentido, un despertador que activa varias máquinas: una para hacer un desayuno, otra que es una mano robotizada para echar comida de perro en el plato... se activa la tele y habla sobre un robo de plutonio por parte de unos terroristas libios. De pronto Marty llega al laboratorio de Doc en monopatín y con *walkman*. Empuja su monopatín con el pie y choca con una maleta que contiene plutonio. Recibe una llamada de Doc que le dice que tiene que enseñarle algo alucinante. Todos los relojes comienzan a sonar a una hora distinta de la que Marty piensa que es, se da cuenta de que llega tarde al colegio, coge su monopatín y se va.

Llega al colegio y se encuentra con su novia: ambos llegan tarde y se topan con el director del colegio que les riñe.

Marty va a un concurso de bandas, la que más guste a los jueces es la que tocará en la fiesta, su banda fracasa estrepitosamente.

Una vez fuera del colegio, Marty y su novia hablan del fin de semana que van a pasar juntos en el campo. En mitad de la conversación, una señora les interrumpe diciendo que el alcalde Wilson está haciendo una colecta para salvar el reloj de la torre que fue destrozado por un rayo años atrás. Les da un panfleto informativo y se va. Los dos adolescentes siguen hablando y cuando se van a besar son interrumpidos por el padre de la chica, que viene a recogerla en coche. La chica apunta el teléfono de la casa donde va a estar para que Marty le llame.

Marty llega a casa y ve que el coche está destrozado. Ha sido Biff, un matón que siempre ha arruinado la vida a su padre y a la familia McFly. Marty se ha quedado sin ir al campo con su novia.

La familia de Marty está cenando y hablan de la chica con la que está Marty- no le gusta a su madre-, y de cómo conoció a su padre y cuando se enamoraron. Fue un día que su padre lo atropelló con el coche.

Marty se ha quedado dormido. Le llama Doc por teléfono y le recuerda que está citado.

Marty llega y su amigo Doc le enseña lo que ha inventado: una máquina del tiempo en un *DeLorean* que funciona con plutonio. Una vez que Doc le muestra a Marty cómo funciona, aparecen los terroristas libios. Doc intenta timarlos fabricándoles una bomba falsa. Los terroristas matan a Doc. Marty, aterrorizado, entra en la máquina del tiempo y la activa para poder huir de los terroristas. Marty viaja al pasado.

Una vez que Marty llega al pasado y es confundido con un ser que viene del espacio, la familia que lo ve intenta matarlo. Marty consigue huir y esconde la máquina del tiempo.

Una vez en la ciudad donde vivía, entra en una cafetería donde consigue la dirección de Doc en el pasado, gracias a una guía de teléfonos y conoce a su padre debido a que unos matones, entre los que está incluido Biff, le hacen la vida imposible.

Los matones se van de la cafetería y el padre de Marty también, sin que éste se dé cuenta. Marty comienza a seguirlo.

Marty localiza a su padre que está mirando con unos prismáticos a una chica desde un árbol, se cae del árbol y cuando va ser atropellado por un coche, Marty lo evita. Además evita la forma en la que sus padres se han conocido.

Marty se desmaya y unas horas después se despierta en una casa ajena. Descubre que es la de su madre, la cual se enamora de él. También se entera de dónde puede encontrar a Doc.

Marty va a casa de Doc, le hace ver que viene del futuro e improvisan un plan para saber cómo volver al futuro, que realmente es el presente de la historia. Además, tienen que hacer que los padres se vuelvan a enamorar.

Me gustaría decir que efectivamente este detonante de situación ocupa todo el primer acto. Una vez más, se demuestra que este tipo de detonante es una sucesión de nudos de acción que le suceden al protagonista, pero también se puede ver que no está vinculado al primer punto de no retorno, ya que el primer punto de no retorno sería el contacto con su amigo Doc y el plan que tienen para que regrese al futuro, pero a la vez surge un contratiempo: Marty ha cambiado el futuro ya que su madre se ha enamorado de él y no del que es su padre y la foto que tiene Marty de sus hermanos se van borrando. Una vez más, se ve el inicio del segundo acto con un contratiempo por parte de los protagonistas. Además hay que decir que en esta película el protagonista se ve involucrado tanto en la historia principal como en la secundaria, por lo tanto tendrá más de un objetivo: hacer que sus padres se vuelvan a enamorar y volver al futuro. El primer objetivo lo programarán intentando que su padre le invite al baile de final de curso y el segundo, activando la máquina con un rayo, ya que saben dónde va a caer.

Al tratarse de un detonante de situación, duraría desde el comienzo de la película hasta los minutos 00:40:58.



-1475-

Marty evita que su abuelo atropelle a su padre. Inconscientemente ha cambiado el presente, porque su madre se enamorará de él y no de su padre, George.

Tras cenar en casa de Jennifer y ésta se enamora de él, Marty decide contactar con su amigo Doc. Le hace ver que viene del futuro y Doc le dice como harán para volver al futuro: activarán la máquina del tiempo con un rayo que caerá en la torre del reloj. Marty sabe dónde caerá gracias al panfleto que le dan en la calle cuando está en con Jennifer

En este caso el detonante de situación estaría vinculo al primer punto de no retorno.

#### **4.10.1.3.1.2 Posibilidad de detonante de acción**

En el caso de que el guión tenga un detonante de acción, sería el nudo de acción en el que Marty es amenazado por los terroristas y reacciona usando la máquina del tiempo para huir. Los nudos de acción anteriores y posteriores serían obstáculos, anticipaciones o situaciones que se pueden ver a lo largo de la historia. Este detonante tendría lugar entre los minutos 00:27:31 hasta los minutos 00:32:22 de película, un poco retrasado de lo que muchos teóricos afirman que tiene lugar, pero tan sólo serían diez minutos.



-1476-

Imagen correspondiente al posible detonante de acción: Marty tiene que usar la máquina del tiempo para poder huir de los terroristas libaneses que quieren matarlo.

#### **4.10.1.3.2 El primer punto de no retorno**

El primer punto de no retorno sería el mismo que en el mencionado anteriormente en el detonante de situación. El protagonista contacta con su amigo el científico, formulan un plan para volver al futuro y otro para que sus padres se vuelvan a enamorar. El primer punto de no retorno se desarrollaría entre los minutos 46:29 y los minutos 49:30



-1477-

Imagen perteneciente al momento en el Doc crea un plan para que Marty vuelva al presente.

#### 4.10.1.3.3 El punto intermedio

Independientemente del tipo de detonante que tenga la película, el punto intermedio es el mismo, lo que pasa es que una vez más, tratándose de un detonante de situación, está situado muy cerca al primer punto de no retorno.

El punto intermedio de *Regreso al futuro* es cuando Marty habla con su padre (George McFly) para que le pida una cita a la que será su madre (Lorraine), y George se niega rotundamente. Marty aprovecha su traje anti-radiación y su *walkman* para hacerse pasar por un extraterrestre y hacer cambiar de opinión a George. George va a hablar con Marty y le dice que vaya a hablar con Lorraine a la cafetería. Una vez allí y en el momento en que empieza a hablar con Lorraine, aparece Biff con sus pandilleros, que intentan echar de la cafetería a George. Marty lo evita comenzando una pelea con Biff. Tras esta pelea, Marty consigue escapar de los matones y que el coche de éstos se estrelle contra un camión de estiércol. Tras esta huida y pelea, se ve que Lorraine sigue enamorada de Marty y no de George.

El punto intermedio va desde la hora 01:09:09 hasta la hora 01:22.04.



-1478-

El punto intermedio se desarrolla en el bar, en el momento en el que Biff se pelea con Marty, lo que evita que George hable con Lorraine.

#### **4.10.1.3.4 El segundo punto de no retorno**

Al igual que el punto intermedio no varía según el tipo de detonante, sucede lo mismo con el segundo punto de no retorno. El guión consta de una sucesión de nudos de acción para dar lugar a este punto de no retorno. Los nudos de acción son los siguientes:

Lorraine acude a casa de Doc para pedirle que vaya con ella al baile, ya que nadie se lo ha pedido. Marty va a hablar con George para comunicarle el plan: Marty la lleva al baile pero intentará abusar de ella en el coche y es cuando aparecerá George para plantarle cara y quedarse con la chica.

Marty llega con el coche al baile pero aparece Biff y su pandilla. Biff se queda dentro del coche abusando de la chica. Sacan a Marty del coche y lo encierran en el maletero de otro coche. En medio de todo el jaleo George se da cuenta de que llega tarde, va corriendo al coche pero se encuentra con Biff. En un principio Biff acobarda a George, pero éste armado de valor se encara con el antagonista en una pelea.

George le gana gracias a un despiste de Biff y golpea a éste en la cara: ha conseguido tumbar al matón que le hace la vida imposible. Marty consigue salir del



coche pero observa que la foto que tiene de sus hermanos sigue borrándose, porque el futuro todavía no está escrito.

Esto es debido a que los miembros de la banda que toca en la fiesta, son los dueños del coche donde encerraron a Marty y no pueden tocar porque el guitarrista se ha hecho daño intentando abrir el maletero. Marty decide tocar la guitarra para que continúe la música en el baile y así su padre bese a su madre.

De todos los nudos de acción me gustaría decir que el más fuerte es la llegada de Biff, tanto hablando de forma física como desde el punto de vista de guión. Pero tenemos que tener en cuenta que el nudo de acción en el que la foto sigue borrándose es muy importante porque significa que la historia continúa y además da paso al tercer acto.

El primer nudo de acción del segundo punto de no retorno comienza en la hora 01:09:09 y finaliza en la hora 01.22:04.



-1479-

La imagen pertenece al segundo punto de no retorno, uno de los nudos de acción más importantes, cuando Biff llega al coche donde está Marty con Lorraine, lo saca del vehículo y lo encierra en el maletero de un coche.

#### 4.10.1.3.5 El clímax

En el caso del análisis de este guión como un guión único, me gustaría destacar dos clímax distintos, según el objetivo del protagonista.

Si se tiene en cuenta que uno de los objetivos del protagonista es que sus padres se enamoren, el clímax es cuando Marty está tocando con la banda de música la guitarra y de pronto ve que en la foto empieza a desaparecer él, empieza a borrarse la mano y puede desvanecerse. Es debido a que su padre todavía no ha besado a su madre. Además hay que tener en cuenta que los guionistas le ponen varios obstáculos a los protagonistas: Marty no puede tocar la guitarra porque George no ha besado a Lorraine. Otro de los obstáculos es que uno de la clase de George le quita momentáneamente la pareja de baile. Pero George armado de valor lo empuja, vuelve con Lorraine y la besa. Una vez que la besa, Marty y sus hermanos vuelven a aparecer en la foto. Por lo tanto, el momento de mayor suspense sería cuando Marty se da cuenta de que va a desaparecer y cuando a George le quitan la pareja de baile. Este primer clímax tiene lugar desde la hora 1:22:24 hasta la hora 01:24:05.



-1480-

Durante este clímax Marty se da cuenta de que está desapareciendo porque sus padres no se han besado todavía.

En el caso del otro objetivo mencionado, volver al futuro, el clímax sería los nudos anteriores a la aparición del rayo. De nuevo los guionistas ponen varios

obstáculos a los protagonistas para que su meta se vea más lejana, en este caso se lo vuelven a poner a todos los personajes que están en la escena. Los obstáculos serían los siguientes:

Doc descubre que ha dejado Marty una carta con información sobre el futuro. Doc se da cuenta de que el cable es corto cuando va a conectarlo para que la electricidad del rayo pase por él y llegue al *Delorean*. Tiene que subir al reloj porque es donde va a caer el rayo.

Una vez arriba comienzan a sonar las campanas del reloj, Marty intenta decirle de nuevo la información del futuro pero no puede debido a las campanadas y al daño que hace a los oídos. Una vez arriba, Doc se resbala porque se rompe un trozo de azotea y además se le cae el cable, pero se le queda enganchado en la pierna, consigue subir de nuevo y colocar el cable, pero ve que no puede tirar de él porque está enganchado a un árbol que se ha caído por un rayo, tira del cable y se desenchufa todo. Paralelamente no le arranca el coche a Marty.

Doc consigue arreglar todo bajando por el cable y enchufándolo bien. Marty ha conseguido arrancar el coche y llegar justo a tiempo. Los guionistas están acertados una vez más con los obstáculos. Además, consiguen crear un suspense en el espectador y los personajes consiguen su objetivo *in extremis*.

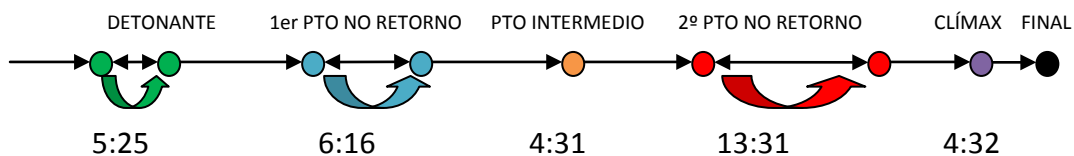
Este segundo caso de clímax tendría lugar entre la hora 01:34:43 hasta la hora 01:39:02.



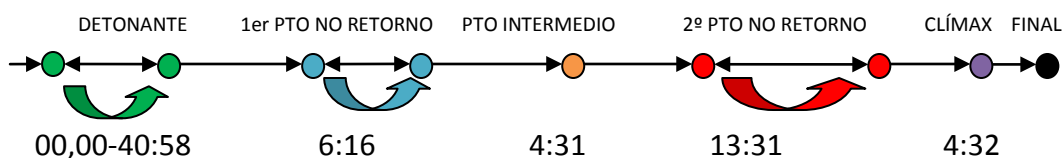
-1481-

La imagen pertenece al comienzo del clímax, cuando Marty está a punto de arrancar la máquina del tiempo.

La separación de nudos de acción sería de la siguiente manera si el detonante es de acción:



En el caso de que el detonante fuera cronológico y no estuviera vinculado al primer punto de no retorno la división sería la siguiente:



#### 4.10.1.3.6 En el caso de que los guiones se separen en lo sucedido en el presente y el pasado

Si se tiene en cuenta que hay dos guiones distintos, los puntos de giro serían los siguientes:

#### 4.10.1.3.6.1 En el pasado

El único punto dramático que variaría respecto al análisis anterior, teniendo en cuenta el detonante de acción, éste sería cuando Marty salva a su padre del atropello del coche. También es un detonante de acción y se puede considerar tal porque el protagonista ve cómo su padre está a punto de morir, se ve involucrado y actúa ante esta situación. El resto de puntos dramáticos no varían, son los mencionados anteriormente: el primer punto de no retorno, el contacto con Doc; el punto intermedio, la pelea en la cafetería y el hecho de que la madre siga enamorada de Marty; segundo punto de no retorno, cuando la madre le pide a Marty que vaya con ella al baile, aparece Biff, George tumba a Marty de un puñetazo, la foto sigue borrándose. Por último, el clímax sería el momento del baile, cuando Marty empieza a desaparecer y su padre todavía no ha besado a su madre. El clímax del otro objetivo del personaje (volver al presente), sería el momento del impacto del rayo y de los obstáculos anteriormente nombrados.

#### 4.10.1.3.6.2 Si se tiene en cuenta la historia del presente

El detonante sería la propia vida y forma de ser de Marty McFly, un fracasado que llega siempre tarde a clase y encima rechazan a su banda de música para tocar en el baile de fin de curso.



-1482-

La vida de Marty no es la mejor del mundo, llega tarde al colegio, su grupo de música no es reconocida....

El primer punto de no retorno es cuando se muestra una de sus nuevas metas: ir con su novia un fin de semana de camping con el coche. Este objetivo se muestra en un diálogo con su novia, además de hablar de ir en un coche mejor, un cuatro por cuatro.



-1483-

Marty sueña despierto cómo sería un fin de semana perfecto con su novia: de acampada, a la que iría en el todo terreno.

El punto intermedio es cuando llega a su casa y ve que Biff ha tenido un accidente con su coche que ha quedado completamente destrozado por lo que no podrá ir de camping con su novia.





-1484-

Marty llega a casa y se da cuenta de que el coche ha tenido un accidente, la culpa es de Biff que lo conducía.

El segundo punto de no retorno sería cuando se encuentra en el presente con el *Delorean* y ve que los terroristas van a matar a Doc. De nuevo una cuenta atrás, Marty tiene que llegar a tiempo para evitar la muerte de su amigo. Además de este nudo de acción, me gustaría incluir otros dos como segundo punto de no retorno: el *Delorean* no arranca, el protagonista se va corriendo a intentar salvar a su amiga, pero no llega a tiempo y presencia el asesinato de Doc.



-1485-

Marty llega al presente, todo parece ser como lo recordaba, pero cuando intenta arrancar la máquina del tiempo no lo consigue y encima aparece la furgoneta de los libaneses.

El clímax se podría dividir en dos escenas que son las siguientes: la primera de ellas es cuando se acerca al cuerpo de Doc, aparentemente acribillado por el arma de los terroristas libios, y cuando Doc se levanta y le enseña a Marty que ha tomado precauciones en el asunto -tenía puesto un chaleco antibalas-. La segunda parte del clímax sería cuando se levanta y se da cuenta de que toda su familia ha cambiado porque él ha cambiado el pasado. Además hay que incluir en este clímax que el coche no está destrozado porque tienen uno nuevo -el cuatro por cuatro- y lo mejor de todo: Biff es el que se encarga de limpiar sus coches.



-1486-

Uno de los momentos del clímax es cuando se ve que Biff ya no es un matón y trabaja para la familia McFly. Los miembros de la familia de Marty ya no son unos perdedores, como se hace ver en el primer acto en el que el padre tiene que hacerle los informes de la empresa a Biff, el hermano mayor trabaja en un restaurante de comida rápida y su madre tiene problemas con el alcohol.



#### 4.10.1.4 ANTICIPACIONES

##### 4.10.1.4.1 Anticipaciones de objeto

Los relojes del laboratorio de Doc, la guitarra que toca Marty en el laboratorio y en la audición, el plutonio robado, el monopatín, el *walkman*, el vehículo cuatro por cuatro, informes que le manda hacer Biff a George, el programa de televisión, la videocámara, el traje que usa Marty para viajar en el tiempo, el chaleco que usa Marty, la foto con sus hermanos, la carta que escribe Marty a Doc y la octavilla que le dan en la calle, son ejemplos de este tipo de anticipaciones. Algunas de estas están implantadas también con anticipaciones de diálogo.

Los relojes del laboratorio de Doc: En la primera escena de película se ve cómo Marty entra en el laboratorio de Doc y está lleno de relojes; todos marcan la misma hora. En un principio parece simplemente que marcan todos la misma hora exacta, pero al terminar la escena se ve que la alarma de todos suena a la vez y Doc informa a Marty por teléfono que se trata de un invento que estaba haciendo y que todos están retrasados veinte minutos. Por culpa de esto, Marty llega tarde al colegio y lo que le vea el director y le riña.



-1487-

-1488-

Las imágenes pertenecen a la primera escena de la película. La primera es una fotografía de algunos de los relojes que están en el laboratorio de Doc. La segunda imagen es justo el momento en el que el protagonista se da cuenta de que llega tarde al colegio.

La guitarra: También en la primera escena se ve cómo Marty enchufa una guitarra a unos amplificadores, pone el máximo volumen y potencia y, al tocar, se ve que sale impulsado y se golpea contra un estante. Esta es la primera vez que se implanta la anticipación, pero más adelante se refuerza cuando Marty toca con su

banda en la audición del colegio y es rechazado. En el pasado, Marty tiene que tocar la guitarra en la fiesta de fin de curso de sus padres, para que se besen y vuelva todo a la normalidad. Marty tiene que tocar porque uno de los guitarristas se ha hecho daño en la mano.



-1489-

-1490-



-1491-

La primera imagen refleja el momento en el que Marty prueba la guitarra en el laboratorio de Doc. La segunda, en la audición del colegio, y la tercera en el baile de sus padres. Marty sabe tocar la guitarra y es lo que hace posible que sus padres se enamoren.

El monopatín que usa Marty para desplazarse a todos los sitios: En la historia del presente, Marty recorre la ciudad en monopatín. Además, éste también sirve para enseñar al público dónde está realmente el plutonio. De nuevo se ve en la escena del comienzo de la película. El monopatín no viaja en el tiempo, pero esta faceta del personaje y el objeto que usa, sirve en la historia del pasado para escapar de Biff y su pandilla, en la escena de después de empezar la pelea en la cafetería. Marty se encuentra con un chico que tiene un monopatín, pero es distinto ya que tiene una especie de manillar; Marty lo arranca y lo usa como monopatín para huir de Biff y hacer que su coche choque contra un camión de estiércol.



-1492-



-1493-

Marty usa el monopatín en el presente como medio de transporte. Una vez que viaja al futuro y huye de Biff y sus pandilleros, usará un monopatín que le quita a un niño para escapar de los antagonistas.

El *walkman* y el traje que usa Marty para viajar en el tiempo: Cuando Marty usa el monopatín siempre va escuchando música con su *walkman*. Más adelante, cuando George no quiere pedirle la cita a Lorraine, hace uso del traje y el *walkman* para ponérselo a su padre a todo volumen en los oídos. Esto le da un toque futurista respecto a la época, porque no existían ninguno de los dos objetos. Marty se hace pasar por extraterrestre y así convence a George de que le pida la cita a su futura mujer. Además, el traje también sirve de anticipación en la primera escena en la que Marty viaja al pasado, porque es confundido con un ser de otro planeta.



-1494-



-1495-

Cuando Marty ve cómo asesinan a Doc, se puede observar que tiene puestos el *walkman* y el traje. Ambos los usará con George para hacerle cambiar de opinión.

Los informes que George tiene que hacer a Biff: En la historia que se cuenta en el presente de la película, se ve cómo en casa de los McFly está Biff exigiendo al padre que le haga unos informes para la empresa, momento en el que se constata que el padre es una persona muy débil. Estos informes y esta situación sirven como

anticipación en la historia del pasado. Esta anticipación se ve reflejada en la historia del pasado, cuando Marty entra en la cafetería y ve que su padre tiene que hacerle los deberes del instituto a Biff. Sin duda alguna es una situación que lleva persiguiendo a George McFly prácticamente desde toda la vida.



-1496-



-1497-

Tanto en el presente como el pasado, George tiene que hacerle diferentes tareas a Biff, en el presente son los informes de la empresa y en el pasado son los deberes para el colegio.

El programa de televisión: Hay un momento en la historia del presente en la que se ve cómo los McFly están viendo un programa que le gusta mucho al hijo mayor y al padre. Cuando Marty viaja al pasado y se encuentra en la casa de su madre y se disponen todos a cenar, es el mismo programa de televisión que ven todos en familia. Además da pie a una situación muy cómica porque Marty dice que ya lo ha visto y que es un clásico. Sin embargo, uno de los hermanos pequeños de Lorraine dice que es imposible porque es una serie nueva, y Marty le habla sobre las reposiciones en la televisión.



-1498-



-1499-

El programa que tanto le gusta al padre de Marty es el mismo que están viendo los familiares del protagonista en el pasado.



La cámara de video: En un principio la usan los protagonistas para grabar el primer viaje en el tiempo: el del perro. Pero también la quieren usar como futuro documento histórico. Cuando Marty va al pasado y contacta con Doc, se lo enseña para que vea todo lo que tiene grabado y confirme que es verdad que ha viajado en el tiempo. También será el primer aviso para Doc de que va a ser asesinado, porque hay un momento de la película en el que Marty entra en el laboratorio y se oye la parte en la que Doc es asesinado.



-1500-



-1501-

Doc llama a Marty para que coja su cámara de vídeo porque se le ha olvidado en su casa. Marty la recoge y graba el momento en el que el perro viaja en el tiempo.



-1502-



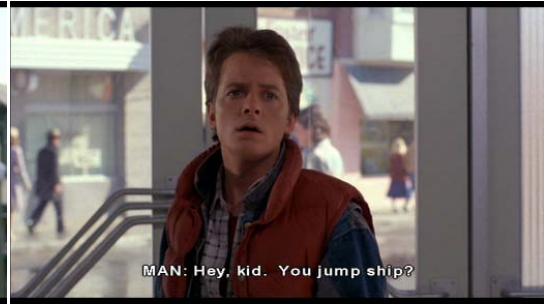
-1503-

Entre otros objetos del presente que viajan al pasado, Marty lleva la cámara de vídeo. La primera imagen muestra el momento en que Doc la ve y la segunda cuando Doc se da cuenta de que va a ser asesinado por los terroristas a los que ha engañado.

El chaleco que lleva Marty: El chaleco, en un principio, es parte de su vestimenta. Sin embargo, cuando viaja al pasado, al no estar de moda, los pandilleros se ríen de él. El camarero se piensa que ha salido vivo de un naufragio y Doc lo confunde con un guardacostas.



-1504-



-1505-



-1506-



-1507-

La primera imagen muestra la llegada de Marty al pasado. Tiene una vestimenta muy poco apropiada para la época a la que viaja. El resto de las imágenes corresponde al momento en que otros personajes se burlan de él, ya sea el camarero o los pandilleros de Biff.

La foto de Marty con sus hermanos: Marty lleva en la cartera de dinero una foto con sus hermanos. Se la enseña a Doc porque la sudadera de su hermana tiene una fecha de la promoción del colegio. Más adelante, los personajes se irán borrando porque el futuro ha sido modificado. Además, esta foto dará mucho juego en uno de los clímax.



-1508-



-1509-

El plano detalle de la foto con el dedo señalando es cuando Doc descubre que los hermanos de Marty están desapareciendo de la foto porque el futuro ha cambiado

debido a que la madre de Marty se ha enamorado de su hijo y no de su padre. El segundo plano detalle de las fotos muestra el momento en el que Marty empieza a borrarse porque los padres de Marty no se han enamorado. Todos los miembros de la familia se han ido borrando. En la imagen se puede ver cómo el protagonista está casi borrado.

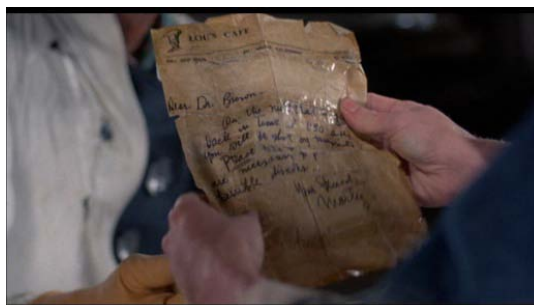
La carta que escribe Marty a Doc: Hay un momento de la película en el que Marty le escribe a Doc una carta diciendo el día y la hora en el que va a ser asesinado. Esto lo hace contra la voluntad de Doc, porque dice que no quiere saber nada del futuro pues puede alterar toda la historia. Marty decide escondérsela a Doc en la gabardina. Aunque Doc la descubre y la rompe, guarda los trozos en su gabardina. Más adelante se puede ver que sí que la leyó porque se salva de los disparos gracias al chaleco antibalas. Hay mucha gente que puede pensar que esta anticipación es innecesaria porque Marty viajó con la cámara y Doc ve que será asesinado. Pero realmente la carta le indica la fecha y la hora exacta en que será acribillado.



-1510-



-1511-



-1512-

La imagen en la que se ve a Marty en la cafetería pertenece al momento en el que Marty le escribe la carta a Doc. La imagen en la que se ve a Doc es cuando se da cuenta de que Marty le ha metido la carta en el bolsillo. Como Doc no acepta información sobre el futuro, rompe la carta. El plano detalle de la carta corresponde al

momento en que Marty viaja al presente y ve que Doc muere, pero su amigo ha tomado precauciones: se ha puesto un chaleco antibalas. Doc no muere porque reconstruyó la carta y la leyó.

El rayo y la octavilla: Marty necesita volver al presente y el *Delorean* no funciona sin plutonio porque le proporciona una descarga equivalente a la de un rayo. Pues bien, los protagonistas saben dónde caerá el rayo gracias a una octavilla que le dan en la calle explicando por qué el reloj de la torre no funciona y cuándo cayó exactamente ese rayo. En un principio usan esa octavilla para que la novia le apunte el teléfono de la casa de su abuela es donde estará casi todo el día.



-1513-

-1514-

La imagen en la que se ve a Marty pertenece al momento en que con información sobre el momento en el que se rompió el reloj por culpa de un rayo. Marty no tira el papel porque Jennifer le apuntó el teléfono de la casa de su abuela, que es donde va a estar. La imagen del rayo muestra el momento en el que se cumple la anticipación, cae en el momento exacto que indica la octavilla.

El condensador de flujo: es el objeto que hace posible los viajes en el tiempo. A lo largo de la película harán distintos viajes en el tiempo y gracias a éste será posible.



-1515-

Plano detalle del condensador de flujo.



El coche cuatro por cuatro: Marty ve un coche de este modelo en la ciudad y se imagina que en vez ir con el coche de su padre de camping con su novia va en ese. Al final de la película, en el presente, ha cambiado el coche de su padre, ya no está destrozado y Marty tiene el cuatro por cuatro que tanto quería tener para ir con su novia de camping.



-1516-

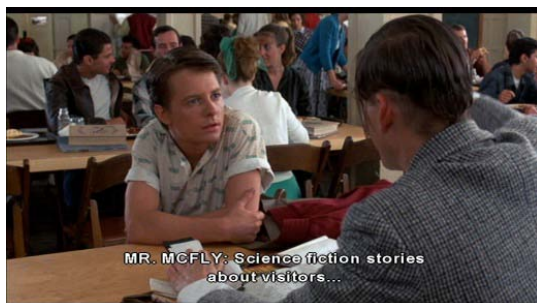


-1517-

Cuando Marty está con Jennifer hablando en el banco ve cómo llega a la ciudad un cuatro por cuatro. Hablan sobre el coche y lo fabuloso que sería ir de camping juntos. Cuando se ha terminado el conflicto de la película se ha cambiado el presente, se puede ver cómo Marty tiene el coche que tanto quería.

#### 4.10.1.4.2 Anticipaciones de personaje

George McFly: Las escenas en las que se ve cómo es el padre, una persona que se deja dominar por los demás, son una anticipación de cómo será en el pasado, o más bien como era él en el pasado. Otra anticipación de este personaje es que en el pasado escribía historias de ciencia ficción pero nunca las publicaba. Cuando el presente cambia, el padre es un prestigioso escritor de novelas del género nombrado.



-1518-



-1519-

Cuando Marty viaja al pasado, habla con su padre. George le dice que escribe historias de ciencia ficción pero que no se atreve a publicarlas. En el presente que

cambia Marty, se puede ver cómo publica su primera novela de ficción, tal como puede apreciarse en la imagen del lateral derecho.

Biff, el matón y el que abusa de su padre en el presente, es el mismo que le hace la vida imposible en el pasado, ya cuando eran más jóvenes, en el instituto. Además, esta característica del personaje se verá reflejada también en la cafetería, en el punto intermedio y en el segundo punto de no retorno. De nuevo se puede observar que un personaje puede dar lugar a los puntos de giro.



-1520-



-1521-

Biff abusando del padre de Marty en el presente y en el pasado.

Perro de Doc: Esta es una anticipación debido a que si no llega a ser por su existencia, no hubiera sido posible el primer viaje en el tiempo. La existencia del perro se da a entender en la escena inicial del laboratorio, cuando uno de los inventos de Doc (un brazo robotizado), coge una lata de comida de perro y la echa en un cazo de comida para perro.



-1522-



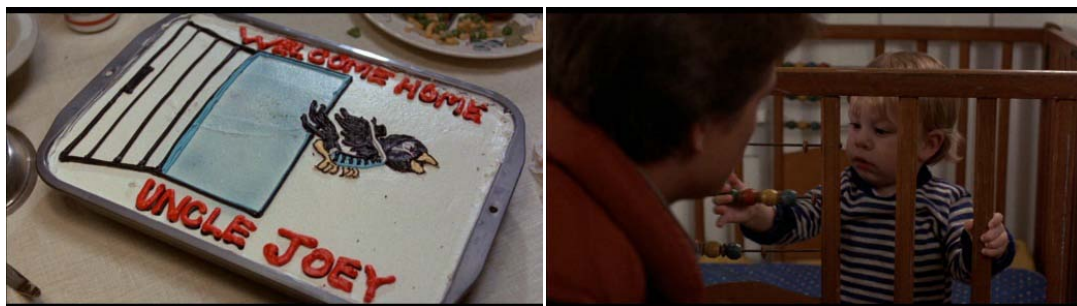
-1523-

Los guionistas aprovechan una acción para presentar al perro sin tener que hacer presencia de él: el plato lleno de comida de perro. Cuando Doc le enseña a Marty cómo funciona la máquina del tiempo, pone como viajero al perro. Esta anticipación es un claro ejemplo de que no hace falta la presencia de un personaje

para ser presentado. La primera imagen muestra el momento en el que se presenta al personaje. La segunda, cuando Doc va a mandarlo al pasado.

Lorraine del presente: Se puede ver cómo la madre de Marty se queja una y otra vez de la novia que tiene, ésta argumentando que las mujeres en su época no iban buscando a los chicos. Cuando Marty va al pasado, se encuentra una Lorraine joven que hace todo lo contrario: buscar a Marty para que vaya al baile, es una mujer que fuma, que bebe... Por lo tanto, se podría considerar una pista falsa porque en un principio es una madre muy conservadora pero en el pasado es todo lo contrario.

El tío Joey: en una escena del primer acto se ve cómo la madre dice que a su tío Joey no le han dado la libertad condicional. Cuando Marty viaja al pasado y está cenando con su madre y sus abuelos, los familiares afirman que no saben el por qué, pero le encanta estar en la cuna. Un pequeño símil entre los barrotes de la cárcel y de la cuna.



-1524-

-1525-



-1526-

El plano detalle de la tarta pertenece a la misma escena en la que Lorraine dice cómo conoció a su padre. Se puede ver cómo habla con los hijos sobre un tío suyo que está en la cárcel. Las otras dos imágenes pertenecen al momento en el que Marty conoce a su madre, a sus abuelos y a sus tíos. El bebé que se puede ver en la primera

imagen es su tío Joey en su cuna. Los guionistas usan este personaje para hacer un chiste, como se puede ver en la segunda imagen.

Estas dos últimas anticipaciones también se pueden meter dentro de las anticipaciones de diálogo, porque no es sólo la forma de actuar de los personajes, sino lo que dicen y opinan al respecto en una situación.

#### 4.10.1.4.3 Anticipaciones de diálogo

Son muchas las anticipaciones de diálogo que se pueden ver en la película que se está analizando. Entre ellas, se destacarán las siguientes:

Cuando Marty está en el laboratorio recibe una llamada de Doc que le dice que tiene que enseñarle algo nuevo y lo cita en *Twin Pines*. Evidentemente, esta anticipación da lugar a una escena en el centro comercial, con su correspondiente demostración de su nuevo invento.



-1527-

-1528-

Marty recibe la llamada de Doc que le cita en el centro comercial, imagen de la izquierda. En el lateral derecho, se puede ver cómo Marty llega al centro comercial.

En esta misma escena se observa cómo se enciende una televisión y se ve un noticiario que habla sobre un robo de plutonio por parte de unos terroristas libios. El plutonio es lo que hace posible los viajes en el tiempo o una descarga eléctrica equivalente a la de un rayo.





-1529-



-1530-

-1531-

La primera imagen muestra el momento en que las noticias informan de que un grupo de terroristas libios ha robado el plutonio. Las otras dos imágenes son dos planos detalles del plutonio. La primera pertenece al momento en el que Doc se lo enseña a Marty la segunda es cuando Doc lo mete dentro de la máquina del tiempo para que sea posible el viaje en el tiempo.

El director de la escuela, cuando ve que Marty llega tarde, le oye decir que ha estado en el laboratorio de Doc. Le dice: “Si sigues juntándote con él te meterás en graves problemas”, y así es, un grupo de libios asesina a su amigo, intenta matar a Marty y encima éste viaja al pasado y cambia el futuro.



-1532-

-1533-

La imagen de la derecha muestra cuando el director le dice a Marty que se puede meter en muchos problemas si sigue con esa actitud. Se lo dice cuando llega

tarde en el presente, -el nudo de acción corresponde al presente-. La otra imagen es cuando está a punto de pelearse con Biff en el futuro, el director tiene que intervenir para que no se peleen.

“Salven el reloj de la torre, el alcalde Goldie Wilson, está haciendo una colecta”. Es lo que le dice una señora en la calle a Marty cuando está con su novia Jennifer, le explica como sucedió el incidente y le entrega la octavilla. Esta anticipación está vinculada a la perfección con la nombrada anteriormente de la octavilla. De nuevo un ejemplo de anticipación unida a otra hacen posible que Marty vuelva al presente y sirva como acción resolutive.



-1534-

La imagen muestra el momento en el que una señora interrumpe a Marty y Jennifer, y les dice que el alcalde está haciendo una colecta para reparar el reloj de la torre.

La escena en la que está cenando toda la familia McFly en el presente, es un hervidero de anticipaciones de diálogo. La madre habla de cómo conoció a su padre- “lo atropelló el abuelo con el coche”-, dónde lo besó por primera vez -“En el baile del encantamiento bajo el mar”. También habla de cuando ella era joven y la opinión que tiene sobre la novia de su hijo Marty: “cuando yo era pequeña las chicas no perseguían a los chicos”, “No me gusta nada esa tal Jennifer”.... Como se dijo en la anticipación de personaje, su madre era todo lo contrario a lo que dice y al final de la película, cuando se cambia el presente, la madre está encantada con la novia de su hijo. Todas estas anticipaciones se cumplen cuando Marty viaja al pasado, consigue que sus padres se enamoren en el baile, se ve la escena en la que van atropellar al padre pero el protagonista lo evita.



-1535-

-1536-

La imagen en la que se ven a la hermana y madre de Marty refleja el momento en el que Lorraine, madre de Marty, recuerda a sus hijos cómo se conocieron y fueron juntos a un baile de fin de curso. La hermana de Marty insinúa que se lo ha contado cientos de veces a sus hijos, por lo que es un diálogo que pasa completamente desapercibido. La imagen en la que se ve a los dos protagonistas, muestra el momento en el que al viajar al pasado y cambiar el presente, Doc y Marty intentarán hacer que los padres de éste se enamoren en el baile. La primera imagen muestra el momento en el que Lorraine dice cómo se llamaba el baile, dónde besó por primera vez a su padre... La segunda, el momento en el que Doc y Marty descubren que el baile donde se besaron tendrá lugar antes de que caiga el rayo en el reloj. De esta manera, los padres se enamoran y el presente no cambiará.



-1537-

-1538-



-1539-

Durante la cena en casa de Marty, que tiene lugar en la escena después de que Biff haya ido a la casa de los McFly, se puede ver que la madre comenta cómo eran las chicas de su época: no llamaban ni perseguían a los chicos. Cuando Marty viaja al pasado se puede ver que la madre iba detrás de los chicos. La tercera imagen pertenece al momento en el que se puede ver a la madre de Marty insinuándose a su hijo.

La fecha en la que viaja Marty no es una mera casualidad ya que es la que activa Doc porque para él es una fecha importante en la historia de la ciencia: el día que se le ocurrió los viajes en el tiempo. Además le explica a Marty cómo se le ocurrió “Estaba colgando un reloj en el cuarto de baño, tropecé, me di contra la bañera y me desmayé. Al levantarme tenía en mente lo que hace posible los viajes en el tiempo: el condensador de flujo”. Cuando Marty llega al pasado y ve a Doc con la herida en la frente, le dice cómo se la hizo y es el modo de hacerle entrar en razón de que su amigo viene del futuro.



-1540-

-1541-

En la primera imagen se puede ver cómo Doc informa a Marty de cuándo y cómo se le ocurrió la idea de la máquina del tiempo. Cuando Marty viaja al pasado para contactar con su amigo Doc, le hace ver la posibilidad de que venga del futuro porque le dice la forma en la que se cayó en el cuarto de baño.

“No entres más aquí”, le dice Biff a George McFly en la cafetería cuando le recuerda que tiene que hacerle los deberes. Lo que en un principio parece una amenaza, después se ve que es una realidad, porque cuando George va hablar con Lorraine en la cafetería aparece Biff amenazándole y le dice: “no te dije que no te quería ver más por aquí”, y es cuando Marty empieza la pelea con Biff y su pandilla.





-1542-

-1543-

Cuando Marty viaja al pasado y se encuentra con su padre en la cafetería, hay un momento en el que llega Biff con sus pandilleros y empiezan a abusar de George. Antes de irse, le dice que no quiere volver a verle en el bar (se puede ver en la imagen de la izquierda). La trifulca que tiene lugar en el punto intermedio, comenzará cuando Biff entra en la cafetería y ve a George, imagen de la derecha.

“Todavía recuerdo cuando todo esto estaba lleno de pastos”, le dice Doc a Marty cuando están haciendo las pruebas en el Delorean. Evidentemente, cuando viaja al pasado, la zona está prácticamente sin casas, pero hay una constructora que ha comprado el terreno y quiere empezar a construir.

En esa misma escena también dice Doc: “había una persona que se empeñaba en plantar pinos y no sé muy bien el motivo”. El motivo es que da lugar al nombre de la zona *Twin Pines*. Cuando Marty llega al pasado y escapa de la casa donde llega con el *Delorean*, tira uno de los pinos y, al final de la película, se puede ver cómo el lugar donde hacen las pruebas pasa a llamarse *Lone Pine*.



-1544-

-1545-

Doc le dice a Marty que en el sitio donde están haciendo las pruebas con la máquina del tiempo, una persona intentaba plantar pinos. Cuando Marty viaja al pasado se puede ver cómo en la casa adonde llega hay dos pinos plantados. La imagen

donde no está Doc, muestra el momento en el que Marty rompe uno de los pinos con la máquina del tiempo.

“Ni tu ni nadie de este planeta me hará cambiar de parecer”. Eso se lo dice George a Marty porque no quiere salir con Lorraine. Esta anticipación de diálogo da lugar a la siguiente escena de la película, que es Marty disfrazado con su traje para viajar en el tiempo, haciendo cambiar de opinión a George.



-1546-



-1547-



-1548-

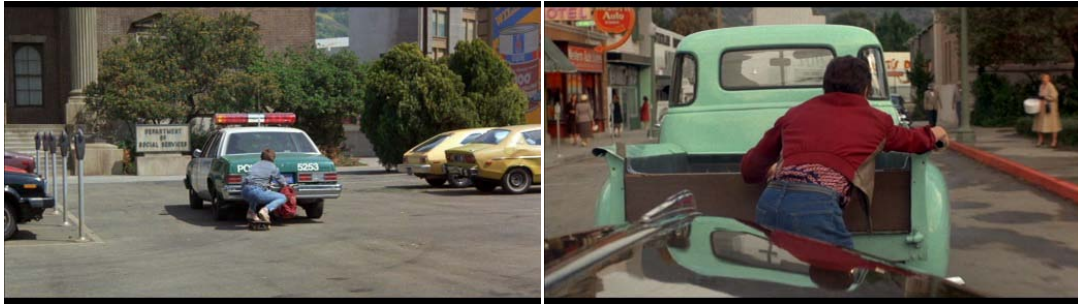


-1549-

Las dos imágenes de arriba pertenecen al momento en el que George se niega a ir al baile con Lorraine. George es una persona que carece de confianza en sí misma. Marty decide coger el traje y el *walkman* con el que viajó al pasado y hacerse pasar por un extraterrestre. El traje lo usa como disfraz y el *walkman* para ponérselo en los oídos a todo volumen a George.

#### 4.10.1.4.4 Anticipaciones de acción

La forma que tiene Marty de agarrarse en los coches para ir más rápido con el monopatín se puede considerar una anticipación de acción. En el primer acto se puede ver cómo va al colegio en monopatín y aprovecha los coches para llegar antes. Durante el segundo acto hará la misma acción para huir de Biff, en este caso durante el punto intermedio. Esta anticipación también servirá como anticipación entre sagas.



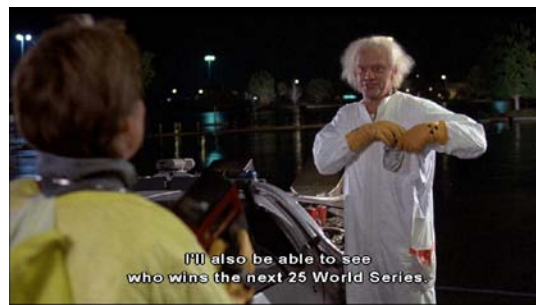
-1550-

-1551-

La imagen de la izquierda refleja cómo Marty se agarra a un coche de policía mientras monta en el monopatín. La segunda imagen muestra el momento en el que Marty se agarra a una camioneta para ir más rápido con el monopatín durante el nudo de acción nombrado.

#### 4.10.1.4.5 Anticipaciones entre sagas

Hay un momento, antes de ser asesinado por los terroristas libios, en el que Doc está dispuesto a viajar en el tiempo, y le dice a Marty: “Viajare hacia el futuro, podré saber quién ganará las próximas veinticinco copas del mundo”.



-1552-

Este diálogo se puede considerar una anticipación entre sagas, porque en la segunda parte se verán involucrados por un almanaque deportivo que compra Marty con el fin de saber resultados deportivos y ganar algo de dinero. En el caso de que no se supiera que existiría una segunda parte, se podría considerar una anticipación también, porque el guionista coge un elemento de la primera entrega y lo desarrolla como trama de la segunda parte.

## **4.10.2 REGRESO AL FUTURO II**

### **4.10.2.1 INTRODUCCIÓN**

Afirma el propio director en el *making off* de la película, que nunca pensaron hacer una trilogía, tenían en mente hacer una película. Pese a que tenga un final abierto, el director y guionista Robert Zemeckis afirma que sólo se trataba de *gag* humorístico, al igual que el hecho de que el *Delorean* volara. Pero el éxito de la primera parte, tanto por la tarde de la crítica como comercial, hizo que se pusieran manos a la obra con la segunda y tercera parte. Ambas películas se rodaron a la vez pero se estrenaron en años distintos. Esta segunda parte se estrenó en el año 1989, y la tercera al año siguiente, en 1990. En esta segunda entrega, Robert Zemeckis sólo se encargó de la historia y de la dirección de la película, dejando en manos de Bob Gale el guión, que fue con el que escribió el de la primera entrega.

El director afirma también que si llega a saber que habría continuación de la primera parte, no hubiera metido en el *Delorean* a la novia de Marty, porque era un personaje que no le convencía mucho.

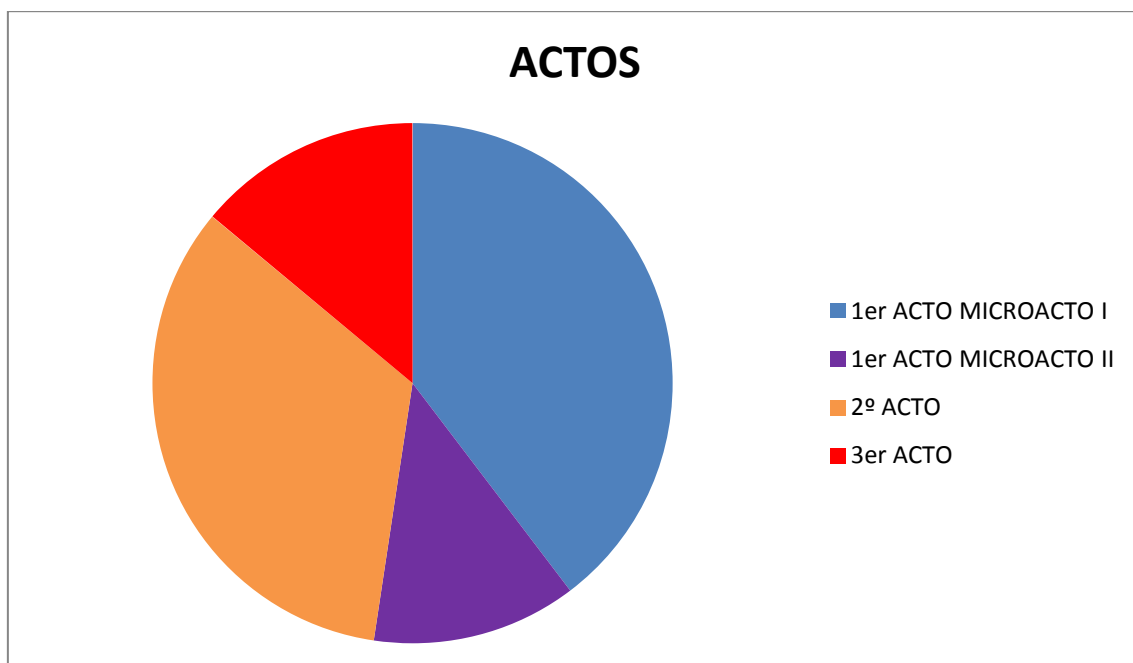
#### **4.10.2.1.1 Sinopsis**

Aunque a Marty McFly todavía le falta tiempo para asimilar el hecho de estar viviendo dentro de la familia perfecta gracias a su anterior viaje en el tiempo, no le queda ni espacio para respirar, cuando su amigo Doc aparece de improviso con la máquina del tiempo (mucho más modernizada), y le insta a que le acompañen él y su novia a viajar al futuro para solucionar un problema con la ley que tendrá uno de sus futuros hijos. En la tremenda vorágine futurista, con todo lo que ello conlleva, del Hill Valley de 2015, la presencia de tales viajeros temporales causará un efecto mayor que el que iban a arreglar. Un almanaque deportivo y la posesión del secreto de la existencia de la máquina del tiempo por parte del siempre villano Biff Tannen, serán los ingredientes que conjugarán una causa-efecto en el pasado, en el presente y en el propio futuro, que hará que Marty y Doc se tengan que emplear a fondo para poner fin a la catástrofe a la que les lleva el destino.

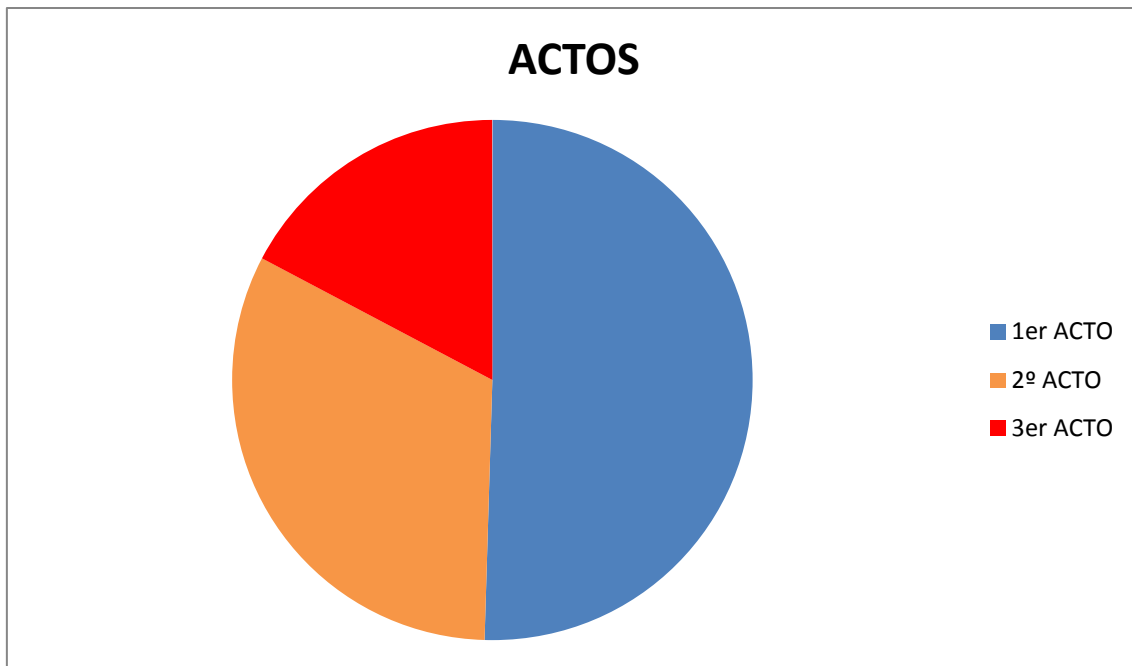
#### 4.10.2.2 LOS ACTOS

Al igual que en *Regreso al futuro*, en esta segunda entrega se puede hacer la misma división de actos, dependiendo también del tipo de detonante. Puede tener tres actos o tres actos y un micro acto.

Si el detonante es cronológico, la división sería la siguiente: Desde el inicio hasta el final del detonante de situación, que es cuando Doc y Marty llegan al presente alternativo; el micro acto sería desde la llegada hasta que deciden el plan para recuperar su presente. El segundo acto, desde el desarrollo del plan hasta que Biff roba el almanaque. El tercer acto, desde el robo hasta el final de la película, el encuentro de Marty con el Doc del pasado.



En el caso de que sea un detonante de acción, tendría tres actos: el primero, desde el inicio hasta la llegada al presente alternativo; el segundo, desde la llegada hasta que Biff roba el almanaque; el tercer acto, desde el robo hasta el encuentro de los dos protagonistas.



#### **4.10.2.3 PUNTOS DRAMÁTICOS**

##### **4.10.2.3.1 El detonante y el primer punto de no retorno**

Al igual que en la primera parte, se considera que pueden existir dos tipos de detonantes, uno cronológico y otro de acción. Como se hizo con la anterior película se analizarán los detonantes por separado.

En el caso de que sea un detonante de situación hasta el primer punto giro, los nudos de acción serían de la siguiente manera en el tratamiento de la película:

Marty y Jennifer están a punto de irse de camping en el cuatro por cuatro pero de pronto los interrumpe Doc, diciéndoles que tienen que ir al futuro con él para evitar que sus hijos se metan en problemas. Los dos jóvenes se meten en el coche y viajan al futuro con Doc. Biff, ve el *Delorean* volando.

Cuando llegan al futuro, Doc duerme a Jennifer, porque la ve una amenaza que puede cambiar al pasado, ya que no para de preguntarse cosas sobre cómo será su vida en el futuro.

Una vez en la ciudad dejan a Jennifer fuera del coche, Doc le explica a Marty que tiene que hacerse pasar por su hijo para decirle a Griff (nieto de Biff), que no quiere hacer el trato con él; en el caso de que no lo haga, meterán a su hijo en la cárcel y a su hija también por intentar sacarlo de ella.

Marty se dirige hacia el café donde tiene que hacerse pasar por su hijo y en el camino se entretiene en el escaparate de una tienda de “antigüedades” donde hay vinilos, ordenadores, televisiones y un almanaque deportivo.

Marty entra en la cafetería en busca de Biff. Al no estar éste, se distrae con un videojuego. En el momento en que se distrae aparece su hijo, Marty se esconde detrás de la barra. Acto seguido llegan Griff y sus pandilleros a preguntarle si se ha pensado lo que le han propuesto. Como el hijo de Marty se niega, le pegan una paliza y lo lanzan a la barra. Marty se hace pasar por su hijo y le dice que no a Griff. Se ve involucrado en una pelea, consigue salir corriendo, hacerse con un aeropatín (un monopatín volador) y comienza a huir. Biff, que estaba en la cafetería, lo ve todo y le resulta familiar.

En mitad de la persecución hay un momento en el que se moja porque vuela sobre una pequeña fuente que hay en la plaza donde intentar huir, y el motor se le estropea. Griff y su pandilla cogen sus aeropatines y van a por Marty. Antes de comenzar a volar, se atan a unas cuerdas para ir todos juntos, cerca los unos de los otros. Comienzan a acercarse a Marty. Justo cuando le van a golpear, Marty se tira al agua de la fuente y es cuando los enemigos se lían entre ellos por las cuerdas, pierden el control de los aeropatines y salen impulsados hacia el reloj de la torre, que se rompe una vez más. Griff y su pandilla son arrestados por la policía ante tal escándalo.

Marty sale del agua y se encuentra con una persona que está recogiendo dinero para arreglar el reloj de la torre. Es cuando los dos ven un anuncio sobre un partido de baseball y la persona que pide dinero le da a entender que ojalá pudiera dar marcha atrás en el tiempo para apostar por el equipo ganador.

Marty va a la tienda de antigüedades y compra el almanaque deportivo.

Marty se encuentra con Doc. El futuro ha sido modificado, no como lo planearon, pero ha sido modificado. Por lo tanto, ya pueden volver al presente. Biff vigila a los dos protagonistas y se esconde para que no lo vean.

Cuando los dos protagonistas están a punto de volver, Doc se da cuenta de que Marty se lleva el almanaque, y cuando lo va a tirar, descubren que unos policías han visto a Jennifer y se la llevan a casa. Los protagonistas deciden ir a su casa del futuro a buscarla. Doc tira el almanaque pero Biff lo recoge de la basura.

Los policías llegan a la casa del futuro de Marty y Jennifer. Esta se despierta y se esconde porque ve a su hija del futuro, la cual abre la puerta para recibir a sus abuelos que vienen de visita.

Marty y Doc están de camino, pero hay atasco y llegan mucho más tarde. Doc ve un taxi del que sospecha que les persigue. Marty y Doc llegan al barrio donde viven Marty y Jennifer. Doc va a la casa y Marty se queda con el *Delorean*.

Biff llega en un taxi al mismo barrio donde están los protagonistas.

Jennifer sale del escondite y se encuentra con su hijo. El Marty del futuro llega a casa.

El Marty del presente se despista y se aleja de la máquina del tiempo. Biff se aprovecha de la situación para hacerse con la máquina del tiempo y viajar al pasado.

La abuela hace la cena y la familia comienza a cenar. Marty recibe una llamada y se va al estudio. Es un compañero del trabajo que le tiende una trampa, y es despedido por el presidente de la compañía.

Jennifer ve a Doc fuera de la casa y le dice cómo salir de ésta. Justo cuando sale por la puerta se encuentra consigo misma y ambas se desmayan. Doc, con la ayuda de Marty, coge a Jennifer.

Biff vuelve en el *Delorean*.

Los tres protagonistas entran en la máquina del tiempo y viajan a 1985. Pronto se darán cuenta de que no es el 1985 en el que ellos vivían sino otro alternativo.

Marty y Doc dejan a Jennifer en una camilla que hay en el exterior de su casa.

Doc deja a Marty en su supuesta casa. Se da cuenta de que no es la suya porque hay gente completamente distinta a su familia. El padre de esta familia intenta golpear con un bate al protagonista. Marty lo esquiva y se va corriendo.

En mitad de la huida se sienta en el portal de una casa y sale el que era su director del colegio y lo amenaza. Cuando están discutiendo aparecen unos pandilleros que acribillan la casa.



Marty se va corriendo por la ciudad y ve que todo está completamente cambiado hasta que se encuentra con un edificio donde vive Biff, el que domina la ciudad, y ve en una pantalla que la vida le ha sonreído gracias al almanaque y a que los negocios le han ido bien. Mientras Marty está viendo la televisión le golpean los matones de Biff.

Marty se despierta en un cuarto, piensa que todo ha sido un sueño, ve que su madre ha cambiado, y le explica toda la situación.

Biff llega a la habitación y ve a Marty pensando que es el Marty del futuro alternativo y no el que viaja en el tiempo. Comienza una discusión entre los tres. La mujer se va enfadada y Biff se va de la sala. La madre de Marty le informa de que se ha casado con Biff desde la muerte de su padre.

Marty va al cementerio a ver a su padre. Doc aparece y lo lleva al laboratorio. Allí se dan cuenta de la situación y elaboran un plan para que el presente en el que viven sea en el que vivían de verdad.

El detonante de situación da paso a todo un acto, y dura aproximadamente unos cuarenta minutos pero, al igual que en la primera parte, hay otro giro después de finalizar el detonante, que es el de volver al presente verdadero y no al alternativo. Sin duda alguna, este sería el primer punto de no retorno, ya que es el plan que tienen para resolver todo el caos en el que se encuentran los dos protagonistas. El plan es hablar con Biff para saber cuándo se hizo con el almanaque deportivo, viajar a esa fecha e intentar robárselo y deshacerse de él. De nuevo el espectador se encuentra con un punto de no retorno clásico, la alianza entre dos personas y un plan para resolver todos sus conflictos.



-1553-

Uno de los momentos del posible detonante de situación es cuando Doc encuentra a Marty en el cementerio observando la lápida de su padre. Si se tratara de un detonante de situación que esté vinculado al primer punto de no retorno, duraría desde el comienzo de la película hasta el minuto 52:18

Si se tiene en cuenta que es un detonante de acción, la acción que hace que arranque la película sería cuando Marty consigue que Griff y su pandilla sean encarcelados de una forma distinta a la planeada inicialmente. Tendría lugar desde el minuto 00:14:49 hasta el minuto 00:23:28.



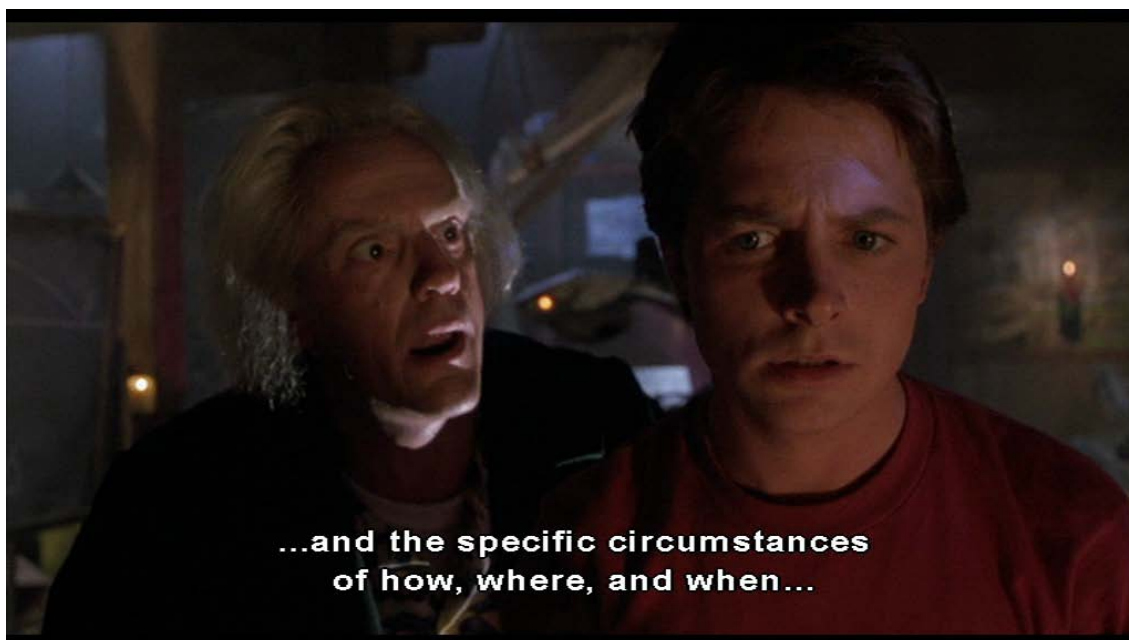
-1554-

El posible detonante de acción es cuando Marty consigue que Griff y su pandilla sean encarcelados porque han destrozado el reloj de la torre.

El primer punto de no retorno sería el mismo que en el ejemplo de detonante de situación. Si se piensa que este es el detonante, los demás nudos de acción que le preceden (la policía se encuentra con Jennifer, Biff les roba la máquina y viaja en el tiempo y los nombrados anteriormente) serían obstáculos que tienen lugar ajenos a los protagonistas, hasta que llegan al presente alternativo.

En el caso del guión de esta secuela, los protagonistas cambian numerosas veces de objetivo. El primero de ellos es evitar que los hijos de Marty sean encarcelados. El segundo es buscar a Jennifer a su casa y el tercero y último volver a la fecha donde Biff consiguió el almanaque, quitárselo y deshacerse de él.

Tratándose de un detonante de situación, podría estar vinculado al primer punto de no retorno. Si estuviéramos ante un detonante de acción el primer punto de no retorno duraría desde la hora 00:49:58 hasta la hora 00:52:18. Al igual que en la primera entrega es un plan para que la vida de los protagonistas no cambie.



-1555-

Doc y Marty elaboran un plan durante el primer punto de no retorno: saber cuando Biff se entregó a sí mismo el almanaque, quitárselo y deshacerse de éste.

#### 4.10.2.3.2 El punto intermedio

Independientemente del tipo de detonante, el punto intermedio es el mismo. Lo que pasa es que si es de acción está más lejano del punto intermedio que si se trata de un detonante de situación, en cuyo caso prácticamente están seguidos el final del detonante, el primer punto de no retorno, y el punto intermedio.

El punto intermedio de la película es cuando Biff intenta matar a Marty porque se da cuenta de que le quiere robar el almanaque. El Biff del futuro le dio el aviso de que algún día vendría alguien a preguntarle por el libro de apuestas. Marty consigue escapar, pero los esbirros de Biff le persiguen. El protagonista consigue despistarlos y coger otro camino, pero Biff ve que se dirige a la azotea. Allí Marty se da cuenta de que está encerrado, aparece Biff y le amenaza con la pistola. Marty decide saltar al vacío. Biff se acerca y ve que Marty está en el *Delorean*, Doc ha acudido al rescate. Cuando comienza a subir la máquina lo golpean con la puerta. Marty entra en el *Delorean* y van al día en el que Biff consiguió el almanaque, que casualmente coincide con el día anterior al Marty viajó en al pasado.

El punto intermedio tiene lugar entre la hora 00:55:23 hasta la hora 00:57:34.

Me gustaría decir que es un acierto por parte de los protagonistas el poner la misma fecha, ya que da mucho juego el no encontrarse consigo mismos en el pasado, teniendo en cuenta que hay otro Doc y otro Marty en el pasado.



-1556-

Biff se da cuenta de que Marty le quiere quitar el almanaque porque se avisó a sí mismo que algún día vendría alguien a por el almanaque.

#### **4.10.2.3.3 El segundo punto de no retorno**

El segundo punto de no retorno tiene lugar gracias a una sucesión de nudos de acción que son los siguientes:

Marty consigue el almanaque aprovechando que George Mcfly ha tumbado a Biff. Se encuentra con la banda de Biff y van tras él pensando que es el mismo Marty al que habían encerrado en el maletero del coche en la primera entrega.

Marty se va corriendo y entra justo en la sala del baile, se ve a sí mismo tocando la guitarra y se esconde. Los pandilleros entran donde tiene lugar el baile, y lo ven tocando la guitarra, una vez más se confunden de Marty.

Marty habla con Doc y le dice que no pueden interceptar al Marty que está tocando la guitarra porque cambiaría todo. Además, no puede verle a él.

Marty consigue entrar en el *backstage* y subirse a la parte superior. Allí ve una cuerda con sacos que utilizará para enfrentarse a los matones de Biff.

Marty se va corriendo con el almanaque pero se topa con Biff que le amenaza. Justo cuando va a encararse, el otro Marty, sale por la puerta, golpea al Marty que quiere cambiar el presente alternativo y se cae. Biff ve que tiene el almanaque y se lo quita.

De todos los nudos de acción siempre hay un nudo más fuerte que es el que da lugar al desenlace de la película y, en este caso, es cuando Biff consigue de nuevo el almanaque. El segundo punto de no retorno tiene lugar desde la hora 01:18:27 hasta la hora 01:25:54.

#### **4.10.2.3.4 Clímax**

En el caso de *Regreso al futuro II*, el clímax de la película sí que es un claro enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. Tiene lugar en el coche de Biff. Marty y Doc lo siguen con el DeLorean, y cuando están cerca del coche, Marty se acerca con el aeropatín que cogió en el futuro al coche de Biff. Cuando abre la puerta y está a punto de coger el almanaque, Biff se da cuenta, y comienzan una pelea. Hay un

momento en que llegan a un túnel y Marty casi es atropellado por un camión porque estaba agarrado a la puerta izquierda del coche, consigue esquivarlo. Continúa la pelea y Marty consigue hacerse con el almanaque deportivo y soltarse del coche.

Biff se da cuenta y da media vuelta. Marty va a ser atropellado por Biff pero empieza a volar en el aeropatín hasta llegar al final del túnel, que es donde se encuentra con una cuerda con banderas que suelta Doc para agarrarse y subirse.

Biff le está pisando los talones, pero Marty consigue salvarse de nuevo in extremis. Cuando Marty se agarra de la cuerda esquivo a Biff y éste tiene, de nuevo, un accidente contra un camión de estiércol.

El clímax de esta segunda parte tiene lugar desde la hora 01:28:32 hasta la hora 01:31:39.

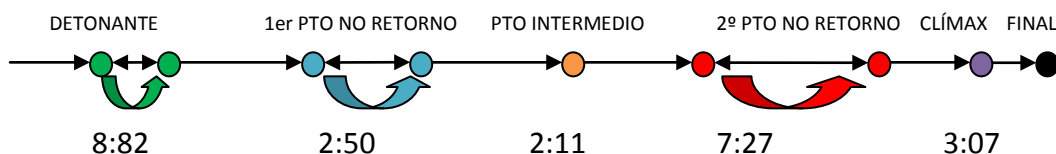


-1557-

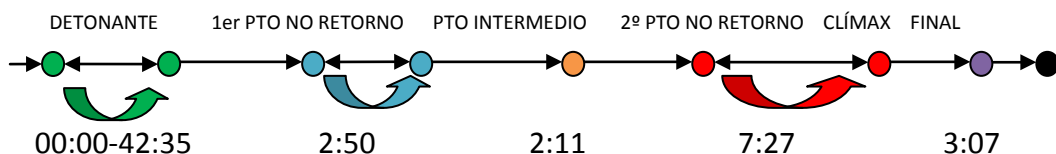
Momento del clímax en el que Biff intenta atropellar a Marty.

Tras el clímax, Marty quema el almanaque y, cuando Doc está a punto de coger a Marty, le cae un rayo en la máquina del tiempo y Doc es enviado a otro lugar en el espacio tiempo. Marty se queda solo pero de pronto aparece un coche de la oficina de correos con una carta de Doc, diciéndole que está vivo y con la fecha exacta para que vaya a buscarle. Marty no se lo piensa dos veces y va a buscar al Doc del pasado que acaba de ayudar al otro Marty a volver al presente de la historia de la primera entrega.

Si el detonante es de acción, los nudos dramáticos estarían de la siguiente forma situados:



En el caso de que se trate de un detonante de situación, serían así:



#### 4.10.2.4 ANTICIPACIONES

Al igual que en la primera entrega, ante todo predominan las anticipaciones de objeto y de diálogo y esto es debido a que, al tener el mismo guionista, éste sabe perfectamente cómo usar estas herramientas para poder resolver la situaciones en momentos de extrema necesidad.

##### 4.10.2.4.1 Anticipaciones de objeto

El aparato que tiene Doc para dormir a la gente, la existencia de taxis en el futuro, el bastón del viejo Biff, el almanaque deportivo, la bolsa en la que se lo dan en la tienda y el ticket de compra, los televisores que hay en el café de los ochenta, cerillas y el cenicero de casa de Biff, los periódicos del presente alternativo, el aeropatín, el camión del túnel, la revista erótica que tiene la pandilla de Biff, la cuerda con banderas, son algunas de las anticipaciones que usa el guionista Bob Gale en esta segunda entrega.

El aparato que tiene Doc para dormir a la gente: El propio Doc dice que es “generador de ondas somníferas alpha”. En primer lugar, lo usa con Jennifer para que no sepa muchas cosas sobre su futuro. Al usarlo con Jennifer, hace que falle un poco a la hora de utilizarlo con el hijo de Marty, lo que provoca que en el café de los ochenta se encuentre con Marty, aunque su hijo no lo vea. No se ve la escena en la que lo usa, pero lo dice Doc cuando han solucionado el problema con el hijo de Marty: que el generador de ondas somníferas falló con su hijo porque lo usó antes con Jennifer.





-1558-



-1559-

La primera imagen muestra el momento en el que Doc usa el generador de ondas somníferas alpha con Jennifer, porque la novia de Marty hace muchas preguntas sobre el futuro. La segunda imagen muestra el momento en que cuando Doc se da cuenta de que no durmió lo suficiente al hijo de Marty porque lo había usado anteriormente con la novia de éste.

El Taxi: cuando entran en el futuro Marty, Doc y Jennifer les pasa cerca un taxi, y les dice de su existencia la novia de Marty y a éste. Más adelante Biff cogerá un taxi para seguir a Doc y Marty hasta su casa del futuro. A mitad de camino a Doc le da la sensación de que alguien les sigue, pero cambia de opinión rápidamente, lo ve por su retro pantalla.



-1560-



-1561-

Un taxi pasa muy cerca de la máquina del tiempo y Marty pregunta qué es, a lo que Doc responde que es un taxi (como se puede ver en la imagen de la izquierda). Esta imagen pertenece a la primera escena de la película. La imagen de la derecha es cuando Doc piensa que alguien les está siguiendo, cree que es un taxi.

La retro pantalla: Doc va al presente a buscar a Jennifer y Marty tiene algo en los ojos que parece una especie de gafas, pero es una retro pantalla para ver el tráfico



de alrededor ya que en el futuro los coches vuelan. Esta retro pantalla le hace ver que hay un taxi que les sigue, pero se trata tan solo de una sensación.

El bastón del viejo Biff: Este personaje tiene un bastón en forma de puño que al principio usa para golpear a Marty en la cabeza. Evidentemente también lo usa como pierna de apoyo, no sólo para golpear a la gente. Cuando coge la máquina del tiempo, se le rompe y se queda precisamente la pieza del puño en el *Delorean*. Esto hace posible que se den cuenta los protagonistas de quién les robó la máquina para cambiar el verdadero presente.



-1562-



-1563-



-1564-

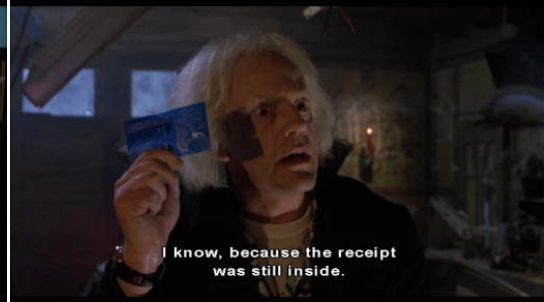
En las tres imágenes se puede ver el distinto uso del bastón. La primera es cuando se implanta: en la escena del bar, Biff amenaza a Marty con el bastón. La segunda imagen es cuando se rompe y se queda una parte dentro de la máquina del tiempo. La tercera y última imagen, es cuando Doc le enseña a Marty lo que se encontró dentro de la máquina del tiempo: el mango del bastón de Biff. El fotograma pertenece a las escenas donde se desarrolla el primer punto de no retorno.

El almanaque, la bolsa y el ticket: El almanaque que hace que todo cambie, se ve primero en el escaparate de una tienda, y después Marty va a comprarlo. El hecho de que pase de manos de Marty al anciano Biff, es lo que hace posible que se cambie

el presente de la vida de los protagonistas. Además, la bolsa en la que se lo dan junto el ticket que tiene dentro y el trozo de bastón nombrado anteriormente, hacen posible que los protagonistas sepan a quien hay que seguirle la pista. Estas tres anticipaciones y la del bastón son un ejemplo de que las anticipaciones pueden unirse como una misma acción resolutive.



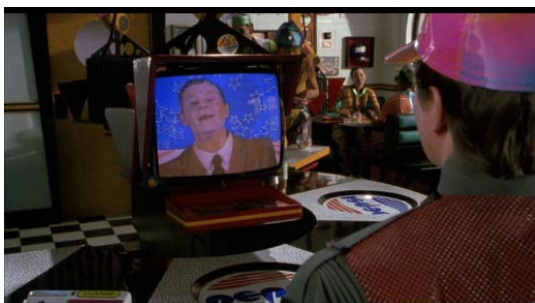
-1565-



-1566-

La primera imagen muestra el momento en el que Marty compra el almanaque. Es uno de los nudos de acción del detonante de situación. La segunda imagen pertenece al primer punto de no retorno, es cuando Doc le dice a Marty que sabe quien cambió el presente porque vio dentro de la máquina del tiempo la bolsa de papel donde estaba en su momento el almanaque, con el recibo dentro de la bolsa.

Los televisores del café de los ochenta: Dentro del café de los ochenta se puede ver que en vez de camareros hay televisores para hacer el pedido. En la misma escena Griff intenta golpear a Marty con un bate, el protagonista lo esquiva y el bate golpea a los televisores. A Griff le da una corriente eléctrica, lo que permite dar al protagonista unos segundos de respiro para salir corriendo.



-1567-



-1568-

La primera imagen muestra el momento en el que Marty pide una pepsi por medio de la pantalla de televisión. La segunda, es el momento en el que Marty ha

esquivado el bate de Biff y golpea al televisor, éste le da una carga eléctrica. Un ejemplo de anticipación que se implanta y se cumple en la misma imagen.

Las cerillas: Al principio de la película se ve cómo Biff sale de la casa para enseñarle a Marty que ha impreso en una caja de cerillas el nombre de su negocio: limpiador de coches. Es cuando ve que el *Delorean* puede volar y hace posible varias anticipaciones: que en el presente alternativo haya la misma caja de cerillas pero con otro negocio, que las coge Marty para después quemar el almanaque y que cambian al final de nuevo, para saber que el presente al que pretenden viajar ya ha vuelto a ser el que querían.



-1569-



-1570-



-1571-



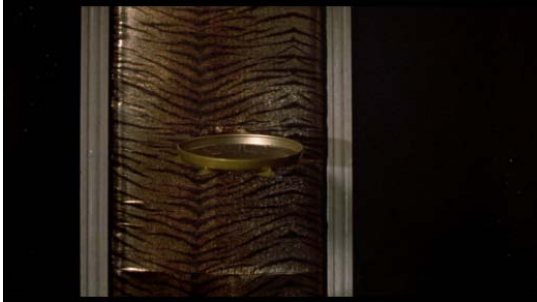
-1572-

Durante la primera escena de la película (que es la misma que la escena final de la primera entrega), se puede ver cómo Biff quiere enseñar una caja de cerillas a Marty. La segunda imagen muestra un plano detalle del momento en que Marty va a hablar con Biff para que le cuente la historia del almanaque y consigue coger una de las cajas de cerillas que hay encima de la mesa antes de que tenga lugar el punto intermedio. Las dos siguientes imágenes pertenecen a la escena que tiene lugar después del clímax: la primera, cuando Marty usa las cerillas para quemar el almanaque y la última es un plano detalle de cuando se cambia lo que pone en la caja: pone de nuevo el negocio que tenía Biff de lavado de coches.

El cenicero: Cuando Marty va a hablar con el Biff del presente alternativo para preguntarle cuándo y dónde consiguió el almanaque, se ve que hay un cenicero con cajas de cerillas. Cuando Biff se da cuenta del plan de Marty, le apunta con una pistola y el protagonista coge el cenicero para lanzárselo; esto permite a Marty poder escapar mientras Biff lo esquivaba.



-1573-



-1574-

Aeropatín: Cuando Marty escapa en el futuro de la pandilla de Biff, coge un aeropatín de una niña para poder escapar de los antagonistas. Cuando consigue su objetivo, se lo quiere devolver a la niña pero ésta se lo regala porque se hace con uno de los de la pandilla de Biff que es mucho mejor. El aeropatín es lo que hace posible el enfrentamiento entre Biff y Marty, cuando el protagonista intenta robarle de nuevo el almanaque deportivo. Gracias al aeropatín, Marty pueda huir del intento de atropello por parte de Biff.



-1575-

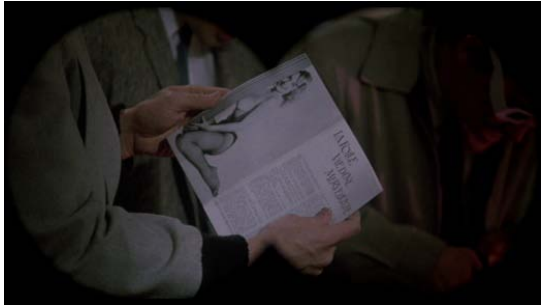


-1576-

Marty le coge a una niña el aeropatín, lo usará a lo largo de la película, pero ante todo dará mejor uso durante el clímax para esquivar a Biff y que éste no le atropelle con su coche. La segunda imagen muestra el momento en el que Marty usa el aeropatín para intentar llegar al coche de Biff y robarle el almanaque.



La revista erótica: Hay un momento del baile donde se ve que Biff y a su pandilla están viendo una revista erótica. Más adelante, cuando Marty consigue el almanaque deportivo, se ve que es la revista erótica, a la que Biff cambió el envoltorio.



-1577-



-1578-

Durante la fiesta que tiene lugar en el tercer acto, Marty observa con sus prismáticos a Biff y su pandilla. El primer plano detalle es el de una revista erótica. El segundo plano detalle es el momento en que Marty descubre que Biff ha cambiado el envoltorio de cada revista y ha estado buscando la equivocada.

Camión en el túnel: Cuando Marty está en mitad de la pelea con Biff y entran en un túnel, hay un camión que está entrando por el lado donde Marty está agarrado. Evidentemente, hay un momento de suspense donde casi atropella a Marty, pero éste consigue esquivarlo.



-1579-



-1580-

Cuando Marty se está peleando con Biff por el almanaque, se puede ver que hay un camión al fondo del túnel donde se desarrolla parte del clímax. El camión servirá como contratiempo porque está a punto de atropellar a Mary. La imagen de la izquierda muestra que el protagonista evita ser atropellado por el camión encogiéndose las piernas.

Cuerda con banderas: Al llegar al pasado donde se pueden encontrar los protagonistas consigo mismos, esconden el *Delorean* en el mismo sitio donde Marty lo hace en la primera parte: una valla publicitaria de las construcciones de la futura urbanización. Allí se puede observar que hay unas banderitas atadas a unas cuerdas que rodean el cartel. Cuando Doc va a por Marty a la fiesta, se le enganchan al *Delorean*. Cuando Biff le roba el almanaque a Marty, éste y Doc se reúnen en una azotea de un edificio y se ve cómo Doc está recogiendo la cuerda con las banderas y las mete en el coche. Esto hace posible que Marty se cuelgue de ellas y pueda huir de Biff cuando éste intenta atropellarlo en el túnel. Más adelante, casi al final, cuando Doc viaja en el tiempo, accidentalmente caen del cielo. Es una forma de decir que ya no está con Marty en el pasado.



-1581-



-1582-



-1583-

La primera imagen corresponde al momento en el que se implanta la anticipación. Doc va a ir a recoger a la fiesta a Marty y, tras darse un golpe con un cartel publicitario, se puede ver cómo se engancha una cuerda con banderas en el *Delorean*. Doc usará la bandera para que Marty se agarre a ella y así pueda huir de Biff cuando está intentando atropellarlo. En una de las escenas de la película, cuando Doc ha viajado en el tiempo por culpa del rayo, se puede ver cómo cae la cuerda desde el

cielo. La última imagen muestra el plano detalle de cuando Marty recoge la cuerda del suelo.

Los papeles de periódico: Cuando Marty está con Doc en el presente alternativo, ven unos periódicos donde, en una portada, toman a Doc como loco y en otra, que el padre de Marty ha sido asesinado. Cuando cambian de nuevo el presente ambas noticias cambian, Doc es un reconocido científico y el padre de Marty es homenajeado en la ciudad.



-1584-



-1585-



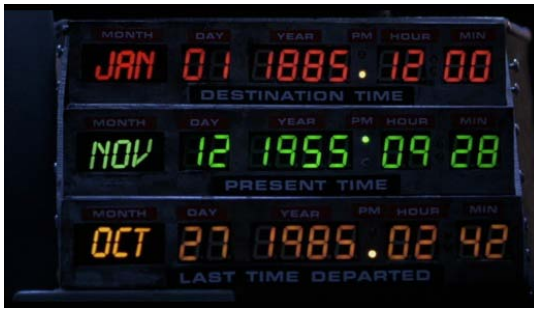
-1586-



-1587-

Cuando los dos protagonistas están desarrollando el plan para volver al presente no alternativo, se puede ver cómo cada uno está involucrado en alguna situación. En el caso de Marty, el padre ha sido asesinado y en el caso de Doc, lo han encerrado en un manicomio. Cuando queman el almanaque, ambas situaciones cambian: George McFly ha sido reconocido por su novela y Doc ha sido reconocido por sus aportaciones a la Ciencia. Las dos imágenes de arriba corresponden al problema con Marty y las dos de abajo al de Doc.

Los mandos de tiempo de la máquina: Hay un momento en los que se ve que no funcionan bien y esto, junto con el rayo, hacen posible que al final de la película Doc viaje a otro tiempo remoto.



-1588-



-1589-

La imagen de la derecha muestra el momento en el que se cambian solos los códigos del tiempo. Esto sucede cuando Doc se da un golpe con el cartel publicitario. Casi al final de la película la máquina del tiempo es impactada por un rayo y Doc viajará al año 1885.

#### 4.10.2.4.2 Anticipaciones de diálogo

“Un DeLorean que vuela”, dice Biff cuando comienza la película. Más adelante, cuando observa todo el jaleo de la cafetería y vuelve a ver el *DeLorean*, se da cuenta de quién está detrás de todo esto. Es lo que hace posible, junto con el almanaque, el cambio del presente.



-1590-



-1591-

Las dos imágenes son de Biff. La primera, cuando ve la máquina del tiempo volando. Este nudo de acción tiene lugar en el presente en el que viven Doc y Marty. La segunda imagen pertenece al momento en que ve el mismo coche volando, pero en el futuro. Biff se da cuenta de quien está en el futuro porque años atrás había visto el *DeLorean* volando.

La familia de Marty: Antes de ir al café de los ochenta, Doc le dice a Marty que su hijo e hija serán encarcelados. Como cambian la situación, la anticipación sirve para



que más adelante se vea a toda la familia en la casa. Es una forma de presentación de personaje muy típica en los guiones, ante todo, personajes que no tendrán un peso importante en la trama.



-1592-



-1593-

Doc le muestra a Marty que sus hijos serán encarcelados en el futuro. Es una forma de anticipar la aparición de personajes. En primer lugar, los verá en el café de los ochenta y después tendrá lugar una secuencia en la casa de Marty del futuro. En la imagen de la derecha se puede ver toda la familia de Marty, todos los personajes son interpretados por Michael J Fox.

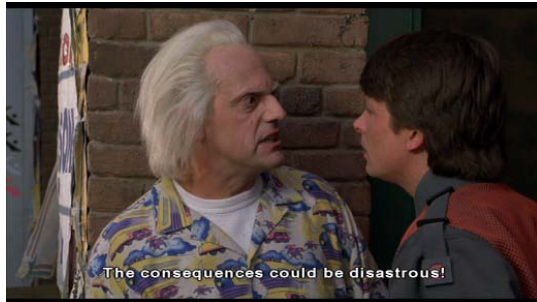
“Ojalá pudiera volver al principio de temporada y apostar por el equipo ganador”. Es lo que le dice la persona que está recaudando dinero para arreglar el reloj de la torre. Esto sirve para que Marty se dé cuenta de que puede comprar el almanaque y usarlo con fines lucrativos.



-1594-

La misma persona que está buscando fondos para recomponer el reloj de la torre es quien le da idea a Marty para hacerse millonario. Sin duda alguna, una mala elección por parte del protagonista, porque es completamente inconsciente de todos los contratiempos que va a tener a lo largo de la historia.

Cuando llegan al futuro, Doc avisa a Marty de lo peligroso que puede ser encontrarse con ellos mismos en algún momento. Cuando vuelven al pasado ambos se encuentran con ellos mismos, a diferencia de que Doc ayuda al Doc del pasado con una llave inglesa y Marty sólo se ve tocando la guitarra. También Jennifer se encuentra consigo misma pero en el futuro.



-1595-



-1596-



-1597-



-1598-

La primera imagen muestra el momento en el que Doc le informa a Marty de que no es bueno encontrarse consigo mismo en cualquier espacio-tiempo. El resto de las imágenes pertenecen al momento en el que los protagonistas se encuentran con ellos mismos a lo largo de la película. Jennifer, cuando se desmaya; Marty se ve a sí mismo en el pasado tocando la guitarra y tiene que tumbar a los pandilleros de Biff para que no cojan a su yo del pasado; Doc se ayudará a sí mismo a la hora de elegir una llave fija que quiere usar. El Doc del pasado le pide un tamaño, pero el Doc del presente le dice el tamaño exacto.

Cuando llegan al futuro, Doc dice que el servicio meteorológico funciona muy bien, "Lástima que correos no trabaje tan bien". Lo que en un principio parece un toque de humor a la escena, más adelante se ve que realmente el servicio de correos funciona a la perfección porque es lo que hace posible que Doc contacte desde el pasado al que ha sido enviado a donde está Marty.



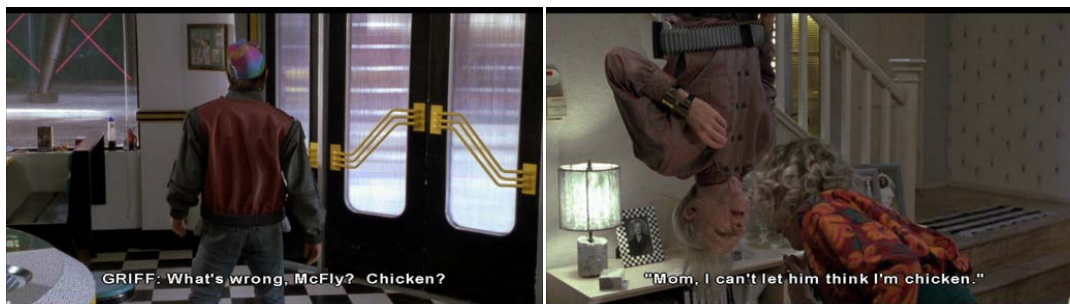
-1599-

-1600-

Doc se queja de que el servicio de correos no funciona tan bien como el servicio meteorológico. Lo dice porque sabe a la hora exacta en la que va a terminar de llover cuando viajan al futuro. Doc está completamente equivocado, el servicio de correos funciona a la perfección porque consigue que llegue una carta desde 1885 hasta 1955. La carta la recibe Marty cuando Doc ha viajado a 1885, prueba de ello es la imagen de la izquierda.

“Viajar al viejo oeste” es un deseo que siempre tuvo Doc porque es su época favorita de la historia. Precisamente es donde va a viajar involuntariamente. Y es una frase que da lugar al desarrollo de la trama de la tercera saga. También podría considerarse una anticipación entre sagas, pero de diálogo.

“Eres un gallina”, es algo que a los McFly les molesta que les digan y siempre que alguien quiere que actúe como ellos quieren se lo dicen. Por ejemplo Biff se lo dice a Marty antes de que se lleve el golpe con la puerta que le hará desvanecerse y que Biff le coja el almanaque deportivo. También se lo dice al Marty del futuro un compañero de trabajo y es descubierto por el jefe ante el fraude que quería hacer a la empresa. Esta anticipación se puede ver durante toda la saga, por lo que se podría analizar perfectamente en el punto de anticipaciones entre sagas.



-1601-

-1602-



-1603-

Parte de la familia McFly se verá involucrado en alguna situación porque no les gusta que les llamen gallina. Marty tendrá la pelea en el bar, el abuelo sufrirá una lesión jugando al golf y el Marty del futuro será expulsado de su empresa.

#### 4.10.2.4.3 Anticipaciones entre sagas

El *Delorean* puede volar: Al final de la primera entrega se puede ver cómo se van en el *Delorean* volando. Gracias a esta faceta de la máquina del tiempo pueden alcanzar a Biff una vez que le han robado el almanaque, pero también sirve como contratiempo en la historia porque el viejo Biff se da cuenta del *Delorean* en el futuro.

Alcalde Goldie Wilson III: Es un pequeño *gag* cómico que implanta el guionista a partir de una situación de la primera entrega de la saga, ya que el alcalde de la primera en el presente es Goldie Wilson.



-1604-

-1605-

En la primera entrega se ve cómo Marty le dice a uno de los camareros que será alcalde. En la segunda parte de la saga uno de sus futuros familiares también se presentará para alcalde.

Las capas de cera que Biff le da al coche de los McFly: En la primera entrega se ve cómo Biff intenta engañar a los McFly haciéndoles creer que ya ha dado dos capas



de cera al coche. Cuando Marty viaja al futuro y se encuentra con Biff también intenta engañar a su nieto de la misma manera.



-1606-



-1607-

El Biff del presente, al final de la primera entrega, intenta engañar a los Mcfly diciendo que ha dado dos capas de cera a su coche. En la segunda parte de la trilogía, Griff se queja a su abuelo porque no le ha dado dos capas al coche.

El accidente contra el camión de estiércol y los rayos de la primera parte también son usados por el guionista en esta segunda parte. En este caso, el rayo manda a Doc a otro lugar, y el camión de estiércol con el que tiene el accidente Biff, no extrañan ni lo más mínimo a los espectadores porque es algo que sucedió en la primera entrega.



-1608-



-1609-

Los dos Biff del pasado sufren un accidente con su coche contra un camión de estiércol. La primera imagen es de la primera parte de la saga, cuando termina el punto intermedio. La segunda imagen es de la segunda parte y corresponde al momento en el que finaliza el clímax.

La persecución de la pandilla de Biff a Marty en la ciudad en el aeropatín: Marty sabe usarlo y de nuevo se engancha en algún coche para poder ir más rápido. Una

situación que se pudo ver en la anterior historia y que no hace falta reforzarla ya que es una faceta que sabe hacer el protagonista.



-1610-

-1611-

La imagen en la que se ve a Marty agarrado a un coche de policía para ir más rápido en su patinete, corresponde a la primera entrega de la película. La segunda imagen ya es de la segunda parte, cuando Marty está huyendo de Biff y su pandilla en el aeropatín. Lo que fue implantando y resuelto en la primera entrega es retomado en esta segunda parte, pero en este caso no hace falta implantación porque el público ya conoce esa faceta del protagonista.

#### **4.10.3 REGRESO AL FUTURO III**

##### **4.10.3.1 INTRODUCCIÓN**

Al igual que en la segunda parte, el encargado de escribir el guión fue Bob Gale; Robert Zemeckis se encargó de la historia junto a Gale y de dirigirla. Esta tercera entrega fue rodada a la vez que la segunda parte y no se comenzaron a editar ninguna de las dos hasta que terminó el rodaje de la tercera. Fue estrenada un año más tarde que la segunda parte, en 1990. Para mucha gente es la peor película de la saga. Bajo nuestro punto de vista, decir que puede ser que carezca de creatividad comparándola con las dos anteriores. Esto se debe a que se dan muchas situaciones parecidas a las dos películas anteriores, pero sin duda alguna lo que el guionista Bob Gale quería hacer era un homenaje a un género clásico en el cine norteamericano: el western.

Sin duda alguna es una película que si se analiza plano a plano, diálogo a diálogo, o situación a situación, está repleta de influencias y homenajes al género nombrado. Desde la llegada a la ciudad del Oeste por parte de Marty, el

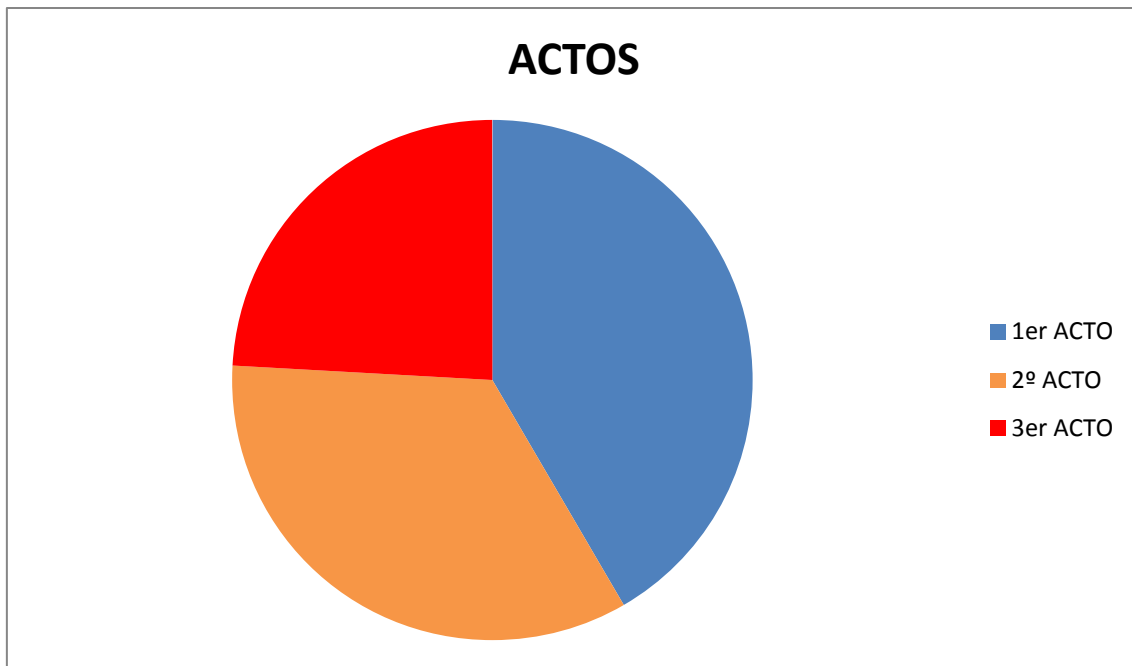
enfrentamiento entre el bueno y el malo en un duelo o el atraco al tren, son ejemplos de estos guiños cinematográficos. En primer lugar, desde el punto de vista de la dirección, el movimiento de cámara y la forma de mostrar la ciudad es el mismo que en *Hasta que llego su hora* (*C'era una volta il west*, Sergio Leone, 1968) el duelo es un guiño a la película *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964) el atraco al tren se ha visto en numerosas películas del oeste como *Asalto y robo de un tren* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903).

#### **4.10.3.1.1 Sinopsis**

Doc tiene el coche-máquina del tiempo averiado, y está prisionero en la época del salvaje Oeste. Por su parte, Marty McFly está en 1955 y acaba de encontrar una carta escrita por Doc en 1885. En ella, Doc le pide que arregle el coche, pero que no vaya a rescatarlo pues se encuentra muy bien en el pasado. Sin embargo Marty irá en su búsqueda cuando descubre una vieja tumba en la que lee que su amigo murió en 1885.

#### **4.10.3.2 ACTOS**

La película está dividida en tres actos: El primero es el planteamiento, desde el comienzo hasta que empiezan a desarrollar el plan para que la máquina funcione. El segundo acto es desde el desarrollo del plan hasta el fin del duelo de Marty con Tannen, que es el desarrollo de las tramas principal y las secundarias. El tercer y último acto es desde que Marty gana el duelo, hasta que termina la película. El final de esta tercera entrega deja cerrada todas las tramas y nudos argumentales.



Como conclusión respecto a esta saga, me gustaría decir que pese a que sean continuaciones las tres películas, en muchas ocasiones se pueden considerar distintas versiones del primer guión, ya que en todas las películas hay escenas muy parecidas, como por ejemplo, en la que Marty se despierta tras viajar en el tiempo, cree que ha tenido una pesadilla y al levantarse se da cuenta de que sí ha viajado y siempre se encuentra con su madre o con el antepasado equivalente a su madre. En todas las películas hay enfrentamientos o persecuciones entre los Mcfly y los Biff, y siempre los Biff acaban empotrados contra un camión o cajón de estiércol. Otra de las situaciones que se puede repetir es cuando Marty consigue escapar de Biff, al salir corriendo de la cafetería. En las dos primeras partes puede escapar gracias al monopatín o al aeropatín pero en la tercera lo cogen, aunque es Doc quien lo salva.

También se pueden ver nudos argumentales parecidos, como el dominio de los Biff sobre los Mcfly o que en las tres películas la máquina del tiempo se estropea por algún motivo y tienen que repararla.

#### **4.10.3.3 Puntos dramáticos**

##### **4.10.3.3.1 El detonante**

Al igual que en el resto de la saga, se podrá analizar el primer acto según el tipo de detonante, ya sea cronológico o de acción. Además también se podría analizar este



guión teniendo una de las historias secundarias, la que protagonizan Doc y, Clara la mujer de la que se enamora.

Si se tiene en cuenta que es un detonante de situación, las escenas serían las siguientes:

Doc se despierta en su casa, tras desmayarse por haberse encontrado con Marty de nuevo en el pasado. Doc empieza a grabar en una cinta con audio el experimento con la torre del reloj y la máquina del tiempo. Marty se despierta y le pone en situación de todo lo ocurrido; convence a Doc porque éste mandó una carta que le indica las coordenadas de la máquina del tiempo, la cual está dentro de una mina.

Marty y Doc abren la mina con una explosión, entran y encuentran la máquina, la sacan y la enganchan a un camión para llevarla a casa. Marty descubre una lápida con el nombre del Doc que está en el salvaje oeste.

Marty y Doc van a la biblioteca a informarse sobre el asesino de Doc y se documentan en periódicos de la época en la que se encuentra encerrado Doc. Descubren cómo ha sido asesinado y Marty decide ir a rescatar a su amigo.

Una vez arreglada la máquina del tiempo, Marty viaja al pasado donde vive Doc. Al llegar, se encuentra con unos indios que le persiguen. Consigue esconderse en una cueva pero ve que le han lanzado una flecha al depósito de gasolina. Sale de la cueva y aparece la caballería. Se vuelve a esconder. Una vez que se va la caballería, aparece un oso en la cueva y el protagonista escapa corriendo. Marty se tropieza, se da un golpe contra una valla y se desmaya.

Marty se despierta en la casa de sus tatarabuelos. De nuevo piensa que todo ha sido un sueño, pero al despertarse se da cuenta de la realidad. Marty es aceptado muy bien por sus tatarabuelos, le dicen cómo llegar al pueblo y de qué manera contactar con su amigo Doc, que es el herrero del pueblo.

Marty llega al pueblo y entra en una cantina. Llega Tannen (antepasado de Biff) y confunde al protagonista con su tatarabuelo. De nuevo se forma una trifulca en la cantina de la que Marty consigue huir pero momentáneamente ya que Tannen y sus

pandilleros cogen los caballos y lo atrapan con una cuerda. Intentan ahorcarlo, pero Doc consigue salvarlo, aunque Tannen amenaza a Doc.

Doc y Marty están en el negocio de Doc, la herrería, pero en el fondo es una especie de laboratorio. Allí Marty advierte a Doc que será asesinado esa misma semana. El alcalde pasa por la herrería y recuerda a Doc que se ofreció voluntario para ir a recoger a la profesora que llega nueva al pueblo. Marty también informa a Doc de que el depósito de gasolina está roto, por lo que el *Delorean* no podrá llegar a la velocidad necesaria para hacer posible el viaje en el tiempo.

Marty y Doc intentan alcanzar velocidad con varios caballos, pero fracasan en el intento.

Marty y Doc están de nuevo en el laboratorio. Meten un licor muy fuerte que han cogido en la cantina e intentan usarlo como gasolina. No consiguen arrancar el coche y se rompe el carburador, tardarán un mes en arreglarlo. Empiezan a pensar un plan alternativo. Doc oye el ruido del silbato de una locomotora.

Marty y Doc van a hablar con el conductor de la locomotora, el cual les confirma que sí podría llegar a los 140 Km por hora.

Marty y Doc van a la vía y se encuentran que el puente que hay en 1985 todavía no está construido, pero que se puede intentar la hazaña. En esos momentos, se dan cuenta de que hay una joven en apuros. Van a ayudarla y Doc se enamora de ella, es Clara. La dejan en su casa y vuelven al laboratorio.

Doc explica a Marty el plan para que la máquina del tiempo funcione. De pronto aparece Clara para que Doc le arregle un telescopio. Doc intentará arreglarlo y Clara les invita a la fiesta del pueblo.

En el caso de que sea un detonante de situación, en este caso sí que se une al primer punto de no retorno. Su duración, desde el comienzo de la película hasta el minuto 44:24. Todo el primer acto es una serie de obstáculos que tienen los protagonistas para volver a 1985 hasta que Doc le enseña el plan definitivo a Marty en una maqueta en su laboratorio. En el caso de que estemos ante un detonante de situación, de nuevo el segundo acto comienza con un contratiempo: Clara aparece en el laboratorio y le trae el telescopio para que se lo arregle Doc y cita a éste y a Marty

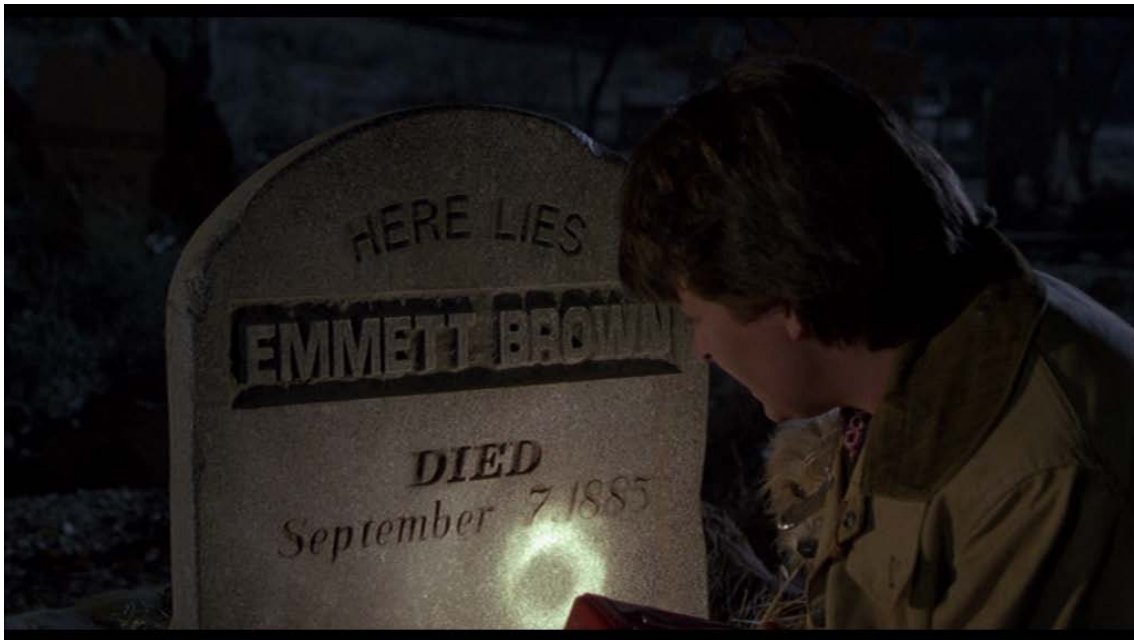
para que vayan a la fiesta del pueblo. Doc no se puede enamorar de Clara porque en la lápida hablaba como de su amada.



-1612-

Uno de los nudos de acción más importantes del detonante de situación es cuando Marty descubre que la máquina del tiempo se ha estropeado. En la imagen se puede observar cómo Marty ve que el tanque de gasolina pierde el combustible porque un indio le ha lanzado una flecha.

Si el guión cuenta con un detonante de acción, sería el siguiente: cuando Marty descubre la lápida de su amigo Doc. Evidentemente, el protagonista reacciona ante esta situación. Su reacción es coger la máquina del tiempo y viajar a la época en la que vive su amigo, pese a que en la carta que le mandó Doc a Marty dijera claramente que no fuera a por él porque era muy feliz. Si se tratara de este tipo de detonante tendría lugar entre los minutos 12:49 y 20:47.



-1613-

Marty descubre la tumba de Doc gracias a Einstein, su perro.

El resto de nudos de acción: las partes de *Delorean* que se rompen, la amenaza del antepasado de Biff o la ausencia del puente por el que se supone que pasa el tren, serían obstáculos y contratiempos que le suceden a los protagonistas. En el caso del encuentro amoroso entre Doc y Clara, sería el detonante de la historia secundaria. Doc se enamora de Clara salvándola cuando ésta, está a punto de caer por el barranco. Además, este detonante cambia un pequeño detalle en la historia de 1985: el nombre del barranco pasa de llamarse Clayton a llamarse Eastwood, ya que Marty usa ese nombre para que no le identifiquen con sus antepasados. Por otra parte hay que decir que la escena en la que Marty se encuentra con Tannen puede ser un detonante de otra de las historias secundarias, y una vez más es Marty contra la familia de Biff. En este caso, el detonante también sería de acción.

Por lo tanto el guión se podrá analizar teniendo en cuenta los puntos dramáticos de las tres historias que cuenta la película, la forma en la que los protagonistas intentan volver a su presente- año 1985-, la historia romántica entre Doc y Clara, y el enfrentamiento entre Tannen y Marty.

#### **4.10.3.3.2 El primer punto de no retorno**

En el caso de que se trate de un detonante de situación, no se analizará el primer punto de no retorno, porque como se dijo en el apartado anterior, parece que

sí que está vinculado a éste. Pero sí que se analizará según las tres historias que se pueden ver en el guión la principal y las secundarias.

#### **4.10.3.3.2.1 Primer punto de no retorno teniendo en cuenta que el detonante sea de acción y en la historia principal**

En este caso, el primer punto de no retorno sería una sucesión de nudos de acción: El primero de ellos, cuando descubren que la máquina del tiempo puede ser empujada por un tren. El siguiente nudo de acción sería cuando los dos protagonistas acuden a hablar con el maquinista y éste les confirma que la locomotora podría alcanzar la velocidad que ellos le sugieren, siempre y cuando sea un terreno llano. El siguiente nudo de acción es cuando ven que, pese a estar cortada la vía, sería posible llegar a tal velocidad. El último nudo de acción, cuando Doc explica con claridad el plan en la maqueta en su laboratorio. El primer punto de no retorno de la trama principal tiene lugar entre los minutos 39:06 y 47:09.



-1614-

El primer punto de no retorno de la historia principal es el momento en el que Doc descubre cómo hacer empujar la máquina del tiempo: con un ferrocarril. El primer punto de no retorno es un clásico en la saga: cómo volver al presente, a 1985.

#### 4.10.3.3.2 El primer punto de no retorno en la historia romántica

El primer punto de no retorno en esta historia protagonizada por los personajes de Clara y Doc, es un giro dramático muy típico en las historias románticas: Doc besa a Clara mientras observan las estrellas con el telescopio arreglado; tras este beso comienza una relación amorosa. En este caso se podría decir que el primer punto de no retorno viene precedido de otro nudo dramático que es el momento en el que se encuentran en la fiesta y comienzan a bailar. No formaría parte de este punto de no retorno porque realmente no hay una mayor involucración entre los dos personajes, pero sí que da pie al primer punto de no retorno.



-1615-

Momento en el que Doc y Clara se besan bajo las estrellas; el beso tiene lugar en la escena después de la fiesta del pueblo.

#### 4.10.3.3.3 El primer punto de no retorno en la historia entre Biff y Marty

Este punto dramático sería cuando se retan a duelo el mismo día en el que tienen que coger la locomotora para volver a su presente. Este punto dramático servirá como punto intermedio de la historia principal, además de servir de anticipación a un duelo entre pistoleros. El primer punto de no retorno de esta subtrama tiene lugar entre los minutos 57: 31 y 59:44.





-1616-

La imagen muestra el momento en el que Tannen le propone un duelo al amanecer a Marty. Éste acepta pensando que no tendrá lugar el duelo porque ese mismo día es en el que vuelven a 1985.

#### **4.10.3.3.3 El punto intermedio**

El punto intermedio es el mismo, independientemente del tipo de detonante que sea el del guión. En este caso, no está tan cercano al primer punto de no retorno como sucedía en las dos películas anteriores porque, como se ha dicho anteriormente, el detonante de situación sí que iría unido al primer punto de no retorno. Este punto intermedio tiene lugar entre el minuto 56:14 y el minuto 59:44.

En este caso, el punto intermedio se puede ver en dos escenas distintas. Es cuando Tannen llega a la fiesta e intenta matar a Doc con una pistola. Marty lo evita lanzándole un plato a la mano y de esta forma consigue desviar el disparo que va dirigido a Doc. Como Marty se interpone, Tannen le reta a un duelo. En un principio se niega, pero como Tannen lo llama gallina, Marty acepta. Sin querer, de nuevo cambian el transcurso de la historia: la foto que tenían una lápida con el nombre de Doc empieza a desaparecer. Pero hay altas posibilidades de que sea Marty el que también muera.



-1617-

Tannen llega a la fiesta e interrumpe a Doc y Clara bailando. La imagen pertenece al momento en el que Tannen amenaza a Doc con una pistola.

Si se tiene en cuenta la historia romántica secundaria, el punto intermedio es cuando Doc es consciente de que debe volver a 1985 y tiene que dejar a Clara, de la que está profundamente enamorado. Doc va hablar con Clara, y le dice que tiene que dejar de verla porque tiene que irse de la ciudad. Clara insiste en que le cuente toda la historia. Evidentemente, cuando Doc le cuenta que tiene que volver a 1985, Clara piensa que le está tomando por tonta y le dice que no quiere verlo nunca más.

Clara llora desconsolada porque piensa que Doc no le quiere y le ha mentado diciendo que tiene que viajar en el tiempo.

El punto intermedio de la subtrama romántica entre Clara y Doc tiene lugar entre la hora 01:09:34 y la hora 01:12:05.

En el caso del enfrentamiento entre Marty y Tannen, el punto intermedio es cuando Tannen llega a la taberna donde está Marty intentando que Doc se despierte tras haberse tomado un chupito de *whiskey* que le ha sentado mal.





-1618-

Doc se bebe el chupito de *whiskey* que ha tenido toda la noche en la mano sin tomárselo. Cuando se lo traga de golpe, cae desmayado porque no tolera el alcohol. Esta situación hace que Marty y Doc tengan que quedarse en el bar hasta que éste último se despierte. Como se quedan en el bar no salen a la hora prevista y Tannen llega a la taberna.

El punto intermedio de esta subtrama se desarrolla entre la hora 01:15:28 y la hora 01:15:54.

#### **4.10.3.3.4 El segundo punto de no retorno**

En el caso de *Regreso al futuro III* y de otras tantas películas, el guión está escrito para que en el segundo punto de no retorno se vinculen los nudos de acción de todas las historias, tanto la principal como las secundarias, para dar mayor fuerza a este giro dramático.

Los nudos de acción que dan pie a esta situación serian los siguientes:

Doc se despierta del coma que tuvo tras beberse el chupito de alcohol. Tannen está fuera esperando. Paralelamente, Clara ha cogido un tren para irse lejos y oye cómo unos viajeros hablan de Doc y es cuando se da cuenta de que no le había mentido. Clara para el tren y va a buscar a Doc.

Doc y Marty intentan huir de Tannen por la salida trasera de la cantina, pero uno de los miembros de la banda del antagonista los ve y consigue raptar a Doc. Marty está escondido en una caseta. Como Tannen tiene pensado matar a Doc, Marty no tiene más remedio que salir a ayudar a su amigo. Al salir comienza el duelo entre Tannen y Marty. Tannen desenfunda y dispara a Marty, que cae al suelo.

Tannen se acerca a Marty, éste se despierta y le pega una patada en la mano para quitarle el arma. Se quita el poncho y se ve que tiene una placa de metal que ha tirado al suelo, la cual usa para golpear a Tannen. Comienza a darle puñetazos, Tannen acaba cayendo en una caja llena de estiércol.

Evidentemente, el nudo de acción en el que se despierta Doc es el de la historia principal. Cuando intentan huir y capturan a Doc es la historia secundaria entre Tannen y Marty y cuando la chica se baja del tren pertenece a la historia romántica entre Doc y Clara. Todos estos nudos son los que forman el segundo punto de no retorno pero el más fuerte de todos ellos es el duelo, que a su vez es el clímax de la historia secundaria entre Tannen y Marty. En cuanto termina el duelo, Doc y Marty tienen que ir corriendo con los caballos para detener el tren, robar la locomotora y hacer impulso con ella a la máquina del tiempo para poder volver a 1985: el tercer acto ha comenzado.



-1619-

Uno de los nudos de acción más importantes del segundo punto de no retorno es cuando Tannen llega a la cantina y todavía están Doc y Marty.

El segundo punto de no retorno tiene lugar entre la hora 01:18:00 y la hora 01:25:56.

#### **4.10.3.3.5 El clímax**

Al igual que se han podido demostrar la existencia de distintos puntos dramáticos en las tres historias, se podrán ver distintos clímax, pero en este caso dos, porque la historia romántica se une a la principal en el momento del clímax.

En el caso de la historia entre Marty y Tannen, el clímax ya se nombró anteriormente: es el duelo que hay entre ambas. Comienza con el disparo de Tannen y continúa cuando Marty se levanta y le gana en una pelea cuerpo a cuerpo, Tannen se cae al estiércol y sus pandilleros intentan huir, pero son capturados por el sheriff. Este clímax se desarrolla entre la hora 01:22:48 y la hora 01:25:56.



-1620-

El clímax entre Tannen y Marty es un duelo de pistoleros, un clásico en el cine del Oeste. La imagen pertenece al duelo que tiene el protagonista contra el antagonista. El plano es también muy típico del género nombrado.

Si se trata de la historia principal y la romántica, bajo nuestro punto de vista, se vinculan en el intento de impulsar la máquina del tiempo con la locomotora. El clímax

de ambas historias sería el momento en el que la caldera está a punto de explotar. Los nudos de acción serían los siguientes

Una vez que Marty y Doc ya han cogido la locomotora y llegan donde está la máquina del tiempo, empiezan a coger velocidad y se propulsarán con unos leños que ha fabricado Doc para dar mayor velocidad a la locomotora.

Marty se va al *Delorean* y Doc se queda con la locomotora para manejar y meter los leños. Los leños son tres y cada uno explotará en un momento distinto. Sirven también para dar mayor suspense al clímax. Además, si la caldera llega a 2000º explotará. Estos son algunos de los contratiempos que se encontrarán los protagonistas al final de este acto.

Cuando la máquina coge cierta velocidad y Doc baja para montarse en el *Delorean*, llega clara, pero Doc no la ve ni la oye. Cuando intenta llegar al *Delorean* explota uno de los leños. Doc sigue intentando llegar al *Delorean* pero cuando va a saltar, se oye el silbido de la locomotora: es Clara. Doc decide ir a por ella, en mitad del tramo explotan los dos leños.

En la segunda explosión Clara consigue agarrarse, pero en el otro se tropieza, su traje se engancha a la locomotora y empieza a romperse. Doc va a en su ayuda. Como la máquina del tiempo está a punto de llegar a la velocidad para viajar, Marty le lanza el aeropatín, consigue ponérselo y salvar a Clara antes de que ésta se caiga. Doc se aleja con el aeropatín y Marty no tiene más remedio que cerrar las puertas y volver a 1985. Al llegar un tren destroza la máquina del tiempo, tal y como Doc quería. El clímax de la trama principal está situado entre la hora 01:35:08 y la hora 01:39:46.



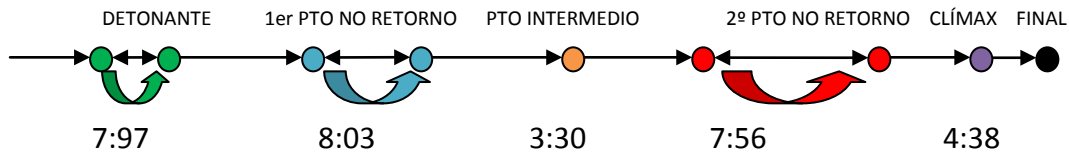
-1621-

Durante el clímax final Doc consigue salvar a Clara y quedarse en el pasado con ella.

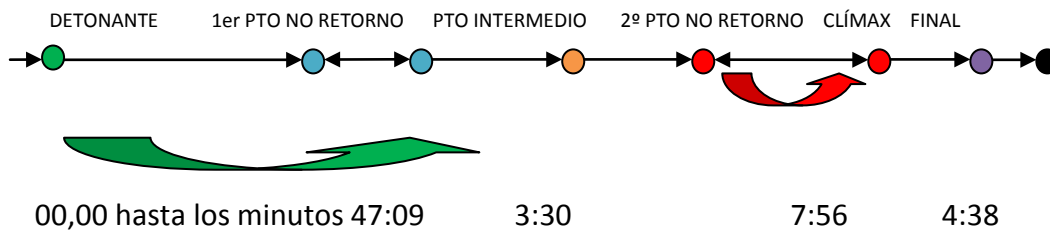
El mayor momento de suspense del clímax es cuando Clara está enganchada boca abajo en el tren a punto de caerse y la máquina del tiempo está a punto de alcanzar su velocidad para viajar en el tiempo. Por eso, se decía anteriormente que los clímax se pueden unir en la misma escena, porque acto seguido es cuando Doc coge a la chica y la salva.

Me gustaría decir que esta película rompe un poco los esquemas de los finales después del clímax, porque en vez de un epílogo o una escena final que es lo que los guionistas suelen hacer, en este caso, se trata de una sucesión de varias escenas que no sólo cierran pequeños flecos de esta parte final de la saga, sino de la segunda parte también, ya que se habían dejado algunas situaciones sin resolver, como por ejemplo qué pasa con Jennifer y el fax que coge en la segunda parte en su casa del futuro. Debemos recordar que en la segunda parte la habían dejado tumbada en una butaca que está en la salida de su casa, qué pasa con el perro, o por qué Marty no ha podido ser una estrella del Rock (es porque tuvo un accidente contra un Rolls Royce, pero en este caso lo evita).

Si el detonante es de acción, los nudos dramáticos estarían de la siguiente forma situados:



En el caso de que sea un detonante de situación vinculado al primer punto de no retorno serían así:



#### 4.10.3.4 ANTICIPACIONES

##### 4.10.3.4.1 Anticipaciones de objeto

La tumba que fotografía Marty con el nombre de Doc, el cartel de los indios que ve Marty antes de viajar en el tiempo para rescatar a Doc, la ropa que lleva, el estiércol, la oficina del sheriff, los *walkie talkies*, el aeropatín, el arma que le regalan, el plato del pastel, la flor que lleva Clara, la maqueta que tiene Doc en el laboratorio, la locomotora... son algunas de las anticipaciones destacables en esta tercera y última parte de la entrega.

La foto y la lápida: La foto que hace Marty de la lápida habla de una tal Clara como la amada de Doc. Al llegar Marty y contactar con Doc, no saben de quien se trata. Después, descubrirán que es la nueva profesora del colegio, de la que Doc se enamora. Además la foto sirve como anticipación para ver que se ha cambiado el futuro, porque en un principio aparece el nombre de Doc, luego se borra y empieza a poner Eastwood (refiriéndose a Marty) y cuando Marty gana el duelo, la lápida desaparece de la foto.





-1622-



-1623-



-1624-

En primer lugar la fotografía que hacen a la lápida, pertenece a la muerte de Doc. A lo largo de la película va cambiando. Primero, cuando Marty acepta el duelo con Tannen, como se puede ver, desaparece el nombre. En segundo lugar, aparece el nombre que se pone Marty en esta película: Clint Eastwood. Se cambia el nombre durante el segundo punto de no retorno, cuando llega Tannen a la taberna. Por último se borra todo el nombre y la lápida porque Marty consigue ganar el duelo, por lo tanto no morirán ni Doc ni Marty.

Escupidera: Cuando Marty entra en la cantina se ve que hay gente que escupe en la escupidera. En esa misma escena, en mitad de la trifulca con Tannen, Marty golpea una madera que hace que se propulse hacia el enemigo y le empape con los escupitajos. La escupidera sirve para empeorar las cosas en la pelea y que comience la persecución contra Marty.



-1625-

-1626-

La primera imagen pertenece al momento exacto en el que se puede ver cómo un cliente del bar escupe dentro de la escupidera. El personaje está al lado de Marty, a la izquierda del protagonista. La escena es cuando Marty aparece por primera vez en la taberna del pueblo. La segunda imagen corresponde al momento en que la escupidera le cae encima a Tannen. Marty consigue que ésta llegue hasta él porque da un salto en el suelo de madera y, al hacer peso, consigue hacer un efecto catapulta. La anticipación se implanta y se cumple en la misma escena.

El abrevadero: El abrevadero de los caballos sirve evidentemente para que los caballos beban, pero el guionista lo usa también como un golpe de humor cuando Doc está desvanecido por los efectos del alcohol. El barman prepara algo que él llama *el resucita muertos*. Se lo da a beber a Doc, y cuando éste despierta va directo al abrevadero a beber y quitarse el sabor y la despreciable sensación de la boca.



-1627-

-1628-

Cuando Marty entra primera vez al salón, pide un vaso de agua. Aparte de tener que aguantar las burlas de los clientes, el barman le dice que sólo tiene agua en el abrevadero. La primera vez que se ve un abrevadero es el momento en el que Marty va a entrar en el salón, pero no se habla de él hasta que éste dialoga con el camarero. Lo que en un principio se usa para dar un toque de humor a la escena, al final es usado por Doc, cuando bebe *el resucita muertos*; causalmente también da un toque de



humor a la escena. La anticipación se implanta en el primer acto y se cumple en el segundo acto.

Cuando Marty está dispuesto a viajar para rescatar a Doc, se puede ver que está en una *drive-In*, un cine para ir con el coche, que está a las afueras de la ciudad. El cine tiene como decorado unos indios cabalgando. Cuando Marty viaja en el tiempo al Oeste y traspasa ese cartel, lo primero que se encuentra son unos indios cabalgando.



-1629-



-1630-

La primera imagen muestra el momento en el que Marty va a viajar al pasado para rescatar a Doc. Al fondo se puede ver un cartel con indios, justo debajo de la pantalla del autocine. Cuando Marty viaja en el tiempo lo primero que se encuentra al llegar son unos indios de verdad, que casualmente son los que estropean parte de la máquina del tiempo.

La ropa que lleva: Aconsejado por Doc, Marty se viste de una manera característica del Oeste, pero realmente es ropa inadecuada para la época pese a ir de vaqueros (rojos) y sombrero. Además, las botas no le sirven, y por lo tanto, tiene puestas sus deportivas marca *Nike*. Evidentemente, este tipo de vestimenta dará lugar a varios chistes e insultos a lo largo de la película.



-1631-



-1632-



-1633-

-1634-

La primera imagen muestra el momento en el que Marty se viste con la ropa que le ha dado Doc para ir al salvaje Oeste. Las tres siguientes imágenes, cuando la gente del pueblo se ríe de la ropa que lleva: primero, los ancianos que siempre están en el bar, y después los pandilleros de Biff. Al igual que en la primera parte, se meten con el chaleco rojo que lleva.

El estiércol: Cuando Marty llega a la ciudad se ve que todavía está a medio construir, pero empieza a haber distintos negocios: gente que se dedica a hacer lápidas, sitios para bañarse y gente que se dedica a la recogida del estiércol. Además en esta misma escena, pisa estiércol que hay en la ciudad. Este estiércol sirve como anticipación para saber dónde va a acabar Tannen. Cuando éste se enfrenta a Marty, se cae en un carro de estiércol.



-1635-

-1636-



-1637-

Las dos primeras imágenes muestran el momento en que se ve el estiércol. La primera vez es cuando Marty observa a un empleado poniendo todo el estiércol en una caja. La segunda imagen, el momento en que Marty lo pisa y la tercera y última, cuando Tannen se cae en el estiércol. Al igual que en las dos películas anteriores, un familiar de Biff tiene un incidente con el estiércol.

La oficina del sheriff: En la misma escena en que se ve lo que está construido de la ciudad, se ve la oficina del sheriff. Más adelante, se verá el personaje del sheriff haciendo frente a Tannen en dos ocasiones: cuando quiere entrar en la fiesta del pueblo con armas y está prohibido y cuando reta a duelo a Marty, que es cuando Tannen decide irse de la fiesta.



-1638-



-1639-

La imagen de la izquierda muestra un plano de la oficina del sheriff. El personaje no se implanta con un diálogo, ni con una imagen, en este caso es una pequeña alianza entre guionista y director. La anticipación sirve para saber que existe el sheriff. La imagen de la derecha corresponde al momento en el que apunta con su escopeta a Tannen para que deje las armas antes de entrar en la fiesta. Cuando el antagonista reta a Marty, vuelve a aparecer el sheriff para poner orden y que continúe la fiesta.

El cartel del festival: En esta misma escena se ve un cartel anunciando una fiesta en el pueblo. Evidentemente, hay una escena del día de la fiesta a la que Marty y Doc irán porque Clara se lo ha recordado y les insinúa que vayan.



-1640-



-1641-

La imagen de la izquierda muestra el momento en el que Marty entra en la ciudad, y se puede ver este cartel colgado. La segunda, es el momento de la fiesta en el pueblo. La anticipación se implanta en la misma escena en que se ve la oficina del sheriff y el estiércol. Además del cartel, la anticipación se vuelve a implantar cuando Clara insinúa que va a ir al baile.

*Walkie talkies* y el aeropatín: Antes de embarcarse en la aventura, Doc le da a Marty los *walkie talkies* y el aeropatín. Estos los usarán casi al final del tercer acto, cuando Doc está en la locomotora y Marty en el *Delorean*. De esta manera, sabrá cuándo explotarán los leños que meterán en la caldera de la locomotora. También servirán para avisar a Marty de que Clara está en la locomotora. El aeropatín servirá para que Doc pueda volar en él y coger a Clara antes de que se caiga de la locomotora.



-1642-



-1643-



-1644-

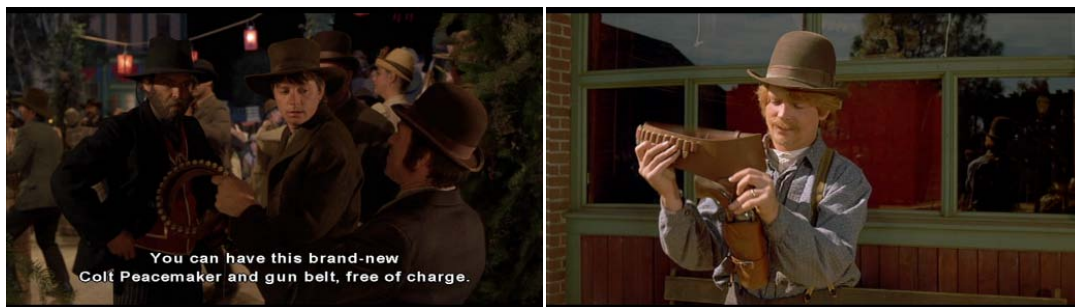


-1645-



Las dos imágenes de arriba reflejan el momento en el que Doc y Marty deciden meter los *walkie talkies* y el aeropatín en la máquina del tiempo. La dos fotografías de abajo son cuando usan los dos objetos, casualmente ambos durante el clímax de la historia principal. Los *walkie talkies*, para comunicarse cuando Marty está en la máquina del tiempo y Doc en la locomotora del tren.

El revólver colt que consigue Marty en el festival: Convencen a Marty para que participe en un juego que consiste en disparar a unos vaqueros de metal en un punto determinado y si acierta se caen. Es muy parecido al videojuego que hay en el café de los ochenta. El primer disparo falla pero los siguientes los acierta. El encargado del puesto le regala un revolver colt. Realmente es una pista falsa porque lo que parece que utilizará en el duelo contra Biff, al final lo utilizará en otra anticipación que se verá en el apartado de anticipaciones entre sagas. Este juego también podrá incluirse en anticipaciones entre sagas porque en la segunda parte, a Marty se le da muy bien este videojuego, por lo que en esta película no tiene por qué jugar mal.



-1646-

-1647-

Cuando Marty acepta el duelo con Tannen, el personaje que incita al protagonista a probar el juego del arma le regala una pistola colt. Como se puede apreciar en la imagen con los subtítulos, Marty no usa el revólver contra Biff, ya que al final se convierte en un combate cuerpo a cuerpo, el cual gana el protagonista. Antes de irse con los caballos para hacerse con la locomotora, decide regalar el arma a su antepasado. Como se puede ver en la imagen, su familiar tiene el arma en la mano.

El plato de pastel: Hay un momento en el que Marty se encuentra con sus antepasados en la fiesta, y se ve cómo está comiendo un trozo de pastel que está en un plato que pone *frisbie*. Instantes después Marty lo usará como *frisbie* lanzándoselo a Tannen, evitando de esta manera que dispare a su amigo Doc.



-1648-

-1649-

La imagen en la que se ve al protagonista en un plano medio, muestra a Marty justo en el momento en el que descubre que en los platos que usan para el pastel pone *frisbie*. El protagonista se sorprende de que ya existiera hace tanto tiempo, los antepasados no saben por qué se sorprende tanto. La segunda imagen muestra el momento en el que Marty coge el plato y lo lanza contra la pistola de Tannen con la que éste está amenazando a Doc. El plato golpea en la pistola y hace desviar la única bala que tenía el antagonista.

La maqueta donde Doc explica el plan: Sirve tanto para enseñarle a Marty en qué consiste el plan como para que Clara se dé cuenta de que Doc le dice la verdad, ya que ve la maqueta y el juguete del *Delorean* que pone “máquina del tiempo”.



-1650-

-1651-

La imagen de la izquierda, al igual que la primera parte, muestra que Doc tiene una maqueta para explicar a Marty cómo desarrollarán el plan para volver a 1985. La imagen en la que se ve a Clara con la maqueta en la mano es el momento en el que se dará cuenta de que Doc no le ha engañado. La imagen pertenece al momento en el que Clara ve la máquina del tiempo y sabe que existe, no solo por la maqueta de Doc, sino también porque lo pone escrito. Al darse cuenta de que definitivamente Doc no le engañaba, decide ir al tren a buscarlo.

El silbido de la locomotora y la locomotora: El silbido de la locomotora sirve para dos fines: en primer lugar, para hacer pensar a Doc que la locomotora puede usarla para empujar al *Delorean* y en segundo lugar, la usa Clara para avisar a Doc de que está en la locomotora en el momento en que éste está intentando ir hacia el *Delorean*. Además, esta anticipación se refuerza cuando los dos protagonistas roban la locomotora porque Doc hace uso de ella diciendo “Siempre he querido hacer eso”. Por otra parte, la locomotora también sirve como anticipación porque sin ella sería imposible el viaje en el tiempo. Además la locomotora de 1985 es la que destruirá la máquina del tiempo.



-1652-

-1653-

La primera imagen corresponde al momento en el que Doc usa el pitido de la locomotora. La segunda, cuando está a punto de ir a la máquina del tiempo y de pronto oye el silbido, está claro que ha ido a solucionar los problemas.

La flor: Hay un momento en la fiesta en la que se ve que Clara tiene una flor en su vestido. Esta flor, la tiene Doc al día siguiente y la va oliendo por el pueblo, dando a entender que se la dio Clara y que está completamente enamorado. Más adelante, cuando discuten Clara y Doc, se la deja en la ventana de su casa.



-1654-

-1655-

La imagen que es un plano detalle de la flor que le regala Clara a Doc: no se ve el momento en el que se la da, pero Doc la tiene en la escena después de pasar la primera noche juntos. La imagen de la ventana muestra otro plano detalle, en este caso es cuando Doc y Clara discuten porque ésta piensa que le está mintiendo. Como Doc y Clara van a dejar de verse, el científico decide dejar la flor que le regaló en la ventana de su casa.

#### 4.10.3.4.2 Anticipaciones de personaje

El más claro ejemplo de personaje de anticipación es una de las personas que están en el bar escuchando a Doc hablar sobre Clara. Es un vendedor ambulante de alambre de espino. Escenas más tarde, se ve va en el tren hablando con su compañero sobre la situación de Doc. Clara está delante de ellos y, cuando les oye hablar, se da cuenta de que Doc no le mentía. Para el tren y va en su búsqueda. Gracias a este personaje es posible la reconciliación entre Doc y Clara.



-1656-

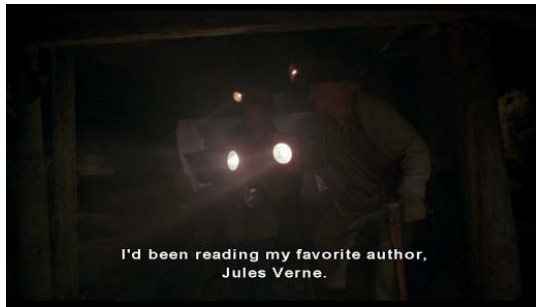
-1657-

Uno de los clientes del bar escucha a Doc la forma en la que describe a Clara. El mismo personaje es el que habla de la situación al lado de ésta en el tren. Gracias a este personaje, Clara se da cuenta de que Doc le quiere.

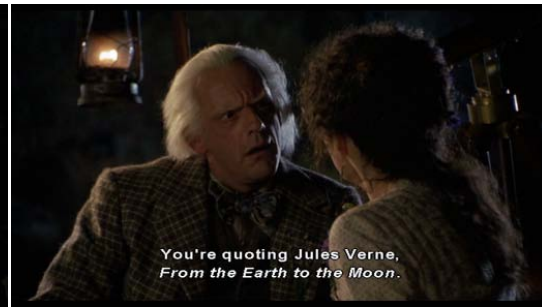
#### 4.10.3.4.3 Anticipación de diálogo

“Julio Verne es mi escritor favorito”, le dice Doc a Marty cuando están buscando la máquina del tiempo. Gracias a este diálogo, se puede saber los gustos literarios de Doc y es lo que hace que tenga más cosas en común con Clara, que también ama a ese escritor. Además también sirve para dar nombre a los hijos que tienen Clara y Doc: Julio y Verne.





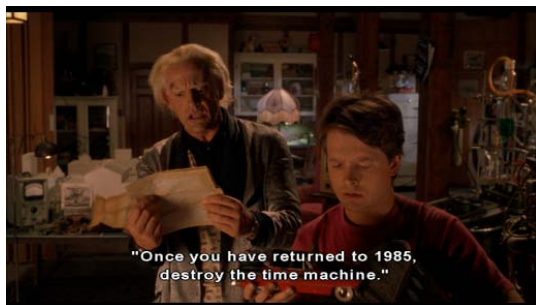
-1658-



-1659-

La primera imagen pertenece a la escena en la que Marty y Doc están buscando la máquina del tiempo que está enterrada. Doc le dice a Marty cuál es su autor favorito. La segunda imagen es cuando Clara le dice a Doc que su escritor favorito es el mismo.

“Destruid la máquina del tiempo”, pone Doc en la carta que le manda a Marty. Evidentemente, al principio tiene que hacer uso de ella para rescatar a Doc de Tannen, pero realmente ya se sabe cuál será el futuro de la máquina del tiempo.



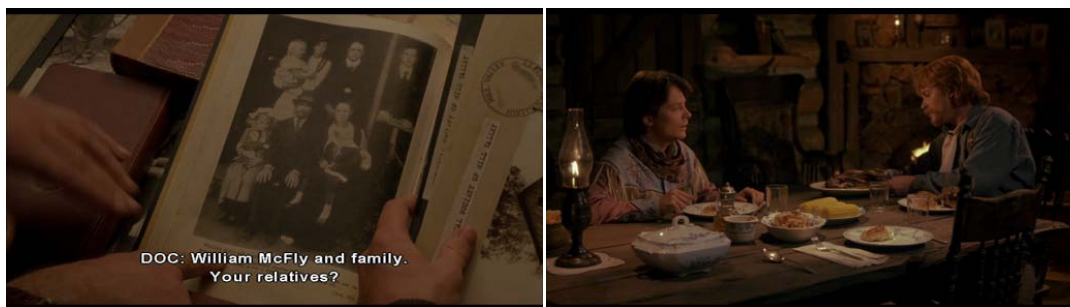
-1660-



-1661-

Las ordenes de Doc son claras en la carta: “Destruid la máquina del tiempo”. No son los protagonistas quienes lo hacen pero sí es un tren, una vez que finaliza el clímax final de la película. Marty vuelve a la vía del tren de 1985. Nada más llegar se encuentra con un tren de frente, consigue salir de la máquina del tiempo y el tren destroza el vehículo.

En la escena en que Marty y el Doc del pasado se están informando acerca de los posibles familiares en la época del oeste. Encuentran los antepasados de Marty, que evidentemente, tendrán algo de importancia en la historia.



-1662-

-1663-

La imagen de la derecha corresponde al momento en el que Marty y Doc se están documentando sobre los antepasados de éste. No encuentran ninguno pero sí una foto de los de Marty. La segunda imagen muestra uno de los momentos en los que Marty está con sus antepasados.

Al principio, cuando Marty se viste de vaquero, le dice a Doc: “Clint Eastwood no se vestiría así”. Evidentemente, Doc no sabe quién es. Pese a que en el sitio que tiene lugar la escena hay un póster de su primera película, por aquellos entonces no era un actor conocido y mucho menos como intérprete de cine del oeste. Cuando Marty va al salvaje Oeste, usa este nombre para que no lo confundan con los Mcfly que viven allí.



-1664-

-1665-

Marty se queja de la ropa que lleva poniendo el ejemplo del actor y director Clint Eastwood. Cuando le pregunta su nombre Biff, usa el nombre del actor mencionado.

“Acuérdate de lo que te paso en la noche del cuatro de julio”, le dice el barman a Doc cuando Clara le ha abandonado y va a ahogar sus penas en alcohol. Es un aviso de que Doc no lo tolera muy bien, y evidentemente, cuando se toma el chupito, cae al suelo de golpe.



-1666-

-1667-

El barman recuerda a Doc lo que le sucedió la primera vez que le vio beber whiskey. Cuando Doc se toma el chupito, cae redondo al suelo. Marty y el barman intentarán reanimarlo.

Cuando Tannen amenaza a Marty en la fiesta del pueblo, le reta para un día concreto, pero no puede acudir porque tiene que asaltar una diligencia; Tannen será encarcelado por asaltarla.



-1668-

-1669-

La anticipación se implanta y se resuelve con un diálogo. La primera vez, se introduce en la escena como un chiste, pero al final se usa para que Tannen sea arrestado.

#### 4.10.3.4.4 Anticipaciones entre sagas

Hay varias anticipaciones entre sagas. Las tres más destacables son la placa que usa Marty como chaleco antibalas, el juego de las pistolas y la presencia de Tannen. Esto no quiere decir que no haya más, como la ropa, el accidente con el *Rolls Royce*, la carta de Doc, el fax...

En primer lugar, me gustaría destacar la placa de metal que usa Marty como chaleco antibalas porque es una anticipación que hace que Marty parta con ventaja en el duelo. La idea la tiene porque en la segunda parte de la saga hay una escena donde

va a ver al Biff del presente alternativo donde está en un *jacuzzi* con dos chicas viendo la película *Por un puñado de dólares*, y justo es la escena donde los antagonistas disparan al protagonista con un rifle y él usa una placa para parar las balas. Marty interrumpe la situación y se va a otro cuarto para hablar con Biff. Por lo tanto, esta anticipación está implantada en la segunda parte, pero sirve como resolución en la tercera.



-1670-

-1671-

La imagen de Clint Eastwood pertenece al momento en el que Marty va a hablar sobre el almanaque en la segunda parte de la saga. Cuando llega a la habitación, se puede ver que Biff está viendo *Por un puñado de dólares*. El protagonista de la película usa una placa de metal como chaleco antibalas. La imagen en la que se ve a Marty con la placa, es cuando aprovechará la idea que se ve en la película de Clint Eastwood para poder hacer frente a Tannen en el duelo que tiene durante el segundo punto de no retorno. No sólo usa la placa como chaleco antibalas, también la usa para golpear al antagonista.

El juego de las pistolas: En la segunda parte, cuando Marty entra en el café de los ochenta en donde hay una máquina recreativa que consiste en usar una pistola y disparar a unos bandidos, se ve que Marty juega muy bien. En la tercera parte también existe el mismo juego, pero evidentemente no tan moderno como el del café de los ochenta y con una pistola de verdad. En el primer disparo falla, pero una vez que lo vuelve a intentar, acierta todos los disparos.





-1672-

-1673-

En la segunda parte de la saga, Marty juega a una máquina recreativa en el café de los ochenta. El juego consiste en disparar a bandidos en el viejo Oeste. El protagonista sabe jugar muy bien. En la tercera entrega, también se ve cómo Marty juega muy bien al juego que hay similar pero en el Oeste.

La presencia de Tannen: Cuando Marty está en la segunda parte enfrente del edificio donde vive Biff, se ve que se cuenta la historia de su vida. Comienza hablando de una antepasado que vivía en el antiguo Oeste. Cuando Marty llega a la ciudad en el Oeste, no tarda en encontrarse con este personaje y evidentemente en meterse en problemas con él.



-1674-

-1675-

En *Regreso al futuro II*, cuando Marty descubre que Biff tiene un edificio con su nombre, ve en la entrada un video que habla sobre sus antepasados; uno de ellos es Perro rabioso Tannen. El antagonista de la tercera parte de la saga es el antepasado de Biff, Tannen.

El accidente con el *Rolls Royce*: En la segunda parte se ve que Marty tiene una mano rota y no ha sido posible que llegara a ser una estrella del Rock. Como se dijo anteriormente, el final de la tercera parte lo usa para cerrar pequeños cabos sueltos, uno de ellos es este nudo argumental. En el caso del accidente de la mano, en el final

de la saga lo evita, por no participar en una carrera de coches. Casualmente, el que le reta es el mismo que hace que expulsen a Marty de la empresa en el futuro.



-1676-

-1677-

En *Regreso al futuro II* los abuelos de Marty hablan sobre un accidente con un *Rolls Royce*; en la tercera parte de la saga, Marty evita un accidente con un mismo coche, como se puede leer en la imagen de la derecha.

La carta que recibe Marty de Doc que vive en el Oeste: El guionista hace uso de esta carta para que sepa que está vivo, para que sepa las coordenadas de la máquina del tiempo y para que sepan qué tienen que arreglar de ésta.

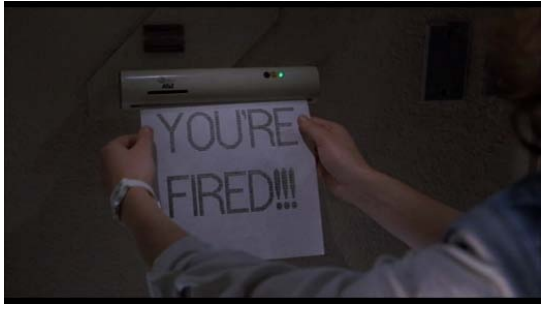


-1678-

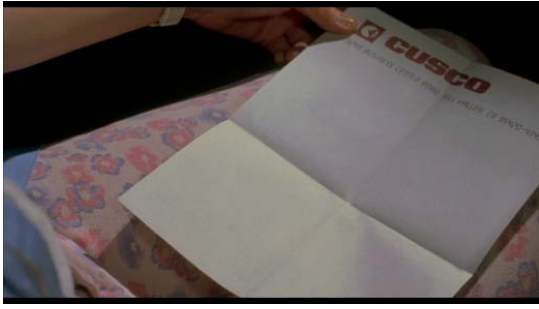
-1679-

La primera imagen muestra la penúltima escena de la segunda parte de la saga, cuando Marty recibe la carta de Doc desde 1885. La segunda es cuando Marty le enseña la carta a Doc y es el momento en que le convence de que es realmente Marty, La imagen pertenece a la tercera parte de la película.

El fax: La novia de Marty coge una fax en la segunda parte, en el que pone “Estas despedido”, haciendo referencia a que Marty está despedido del trabajo. Como se ha cambiado el futuro, el fax se borra, y al preguntarle a Doc, éste le responde que es debido a que el futuro no está escrito.



-1680-



-1681-

La primera imagen es un plano detalle y pertenece al momento en el que Jennifer coge el fax en la segunda parte de la trilogía. La segunda imagen, es el plano detalle de cuando se borra el fax, el futuro no está escrito.

El hecho de que a los McFly no les guste que les llamen gallina, es una anticipación de personaje y entre sagas, porque en todas las películas se lo han llamado y siempre que les llaman así se meten en líos. En este caso se lo llama Tannen a Marty (Eastwood), lo que hace posible el duelo entre ellos.



-1682-



-1683-

La imagen en la que se ve a Marty de espaldas, pertenece a la segunda parte de la saga. Griff le llama gallina, y es cuando se forma la pelea en el bar. La otra imagen es de la tercera parte de la saga: Tannen le llama gallina y, tras insultarle, es cuando Marty acepta el duelo con Tannen.

## **5. CONCLUSIONES**

### **5.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS**

**La anticipación es una herramienta que abarca gran número de técnicas narrativas.**

En el apartado presentación de un objeto y el análisis e interpretación podemos ver que la anticipación está en un gran número de técnicas narrativas y, por lo tanto, en numerosos y distintos tipos de guiones cinematográficos, independientemente del género ante el que estemos, tipo de personaje o forma de contar la historia.

**Contraste de las hipótesis secundarias:**

**La anticipación debe presentar un adecuado *cultivo* para que tenga una correcta *cosecha*.**

Toda anticipación debe de tener un cultivo sutil y una cosecha que cumpla con las expectativas de la historia y a la vez con las que el espectador se imagina.

El cultivo debe de ser creado de forma discreta para que la cosecha impacte mucho más en el espectador.

Lo más bello del cultivo y cosecha es que el guionista siempre tiene en mente la cosecha y a partir de ahí crea el cultivo.

**La anticipación es utilizable entre sagas cinematográficas.**

Al igual que se afirmó que la anticipación está en la base de una gran cantidad de técnicas narrativas, se puede afirmar que la anticipación se puede usar entre sagas de películas.

Para hacer uso de este tipo de anticipación, hay que tener en cuenta que el espectador debe recordar lo sucedido en las anteriores partes de la saga, ya que puede ser un triunfo o una ruina a la hora de utilizarla como acción resolutive.



## 5.2 Síntesis de conclusiones

Las conclusiones más relevantes de esta tesis doctoral son:

Entre los usos de la anticipación podemos destacar los tres siguientes: suspense, sorpresa y como acción resolutive. Ésta última función es en la que se basa esta tesis doctoral.

- En el caso de que demos a la anticipación una finalidad de acción resolutive, tenemos motivos para sustentar que se puede usar en objetos, diálogos, acciones o personajes que estén dentro del guión que hemos escrito.
- En el caso de que usemos la anticipación de objeto, no importará nunca el tamaño de éste, ya puede ser la pistola que usan los protagonistas en *Arma letal*, o el robot grúa que usa Ripley en *Aliens, el regreso*, para hacer frente al alien reina. En ambos casos el *cultivo* de la anticipación es completamente distinto. En el caso de *Arma letal*, es el momento en el que hablan de las pistolas que tienen o cuando muestran su puntería en la sala de tiro, para obtener una *cosecha* en distintas ocasiones de la película. En el ejemplo del robot grúa de la segunda película nombrada el *cultivo* tiene lugar primero con un diálogo, cuando la protagonista afirma saber usar un tipo de maquinaria pesada. Pero como el espectador no sabe ante qué objeto se va a encontrar, James Cameron, director y guionista de esta secuela, decide realizar un nuevo *cultivo* de la anticipación en el momento en que se ve a la heroína utilizando la maquinaria. La *cosecha* no tendrá lugar hasta el clímax final, cuando la protagonista usa el robot para hacer frente al antagonista en un enfrentamiento épico.

Si utilizamos la anticipación como diálogo, se pueden ver numerosos casos en la parte analítica pero nos gustaría destacar los siguientes:

- El primero caso, cuando un personaje aprende una expresión o palabra de otro personaje y lo usa para dar algo a entender. Un ejemplo claro se puede ver en *Rambo: Acorralado parte 2*: El protagonista enseña la palabra prescindible a Co, su contacto en Vietnam. Hay un momento en el que Co le dice a Rambo “Tú no

eres prescindible”, se lo dice justo cuando se separan momentáneamente en mitad de la aventura. Con esa frase le da a entender que comprendió perfectamente el significado de la palabra aprendida y le muestra todo lo que le importa el protagonista de la película.

- El segundo ejemplo es cuando un personaje da información a otro, y por tanto al público, de datos que en un principio parecen tener escasa importancia. En la película *Misión Imposible*, Phelps le dice a Ethan: “Estuve alojado en el hotel Drake de Chicago”. Un dato que parece no tener relevancia alguna, pero el protagonista de la historia se dará cuenta de quién es el topo de la operación gracias a ese diálogo.
- El tercer asunto es cuando un personaje habla de las capacidades y habilidades que tiene otro personaje, para que se vean reflejadas a lo largo de los tres actos. De nuevo acudiremos a la primera secuela de *Acorralado* como ejemplo. En una de las primeras escenas, Murdock, oficial que le encarga la misión a Rambo, habla sobre su expediente. Entre una de sus múltiples facetas el protagonista sabe pilotar helicópteros. A lo largo del segundo y tercer acto podemos ver al protagonista pilotando este tipo de vehículos aéreos.
- El cuarto puede ser una amenaza. En *Arma letal*, Martin Riggs, amenaza de muerte al personaje que le está torturando. En un momento durante el que el torturador se despista, Martin consigue golpearle y ahogarle con las piernas.
- El quinto caso, cuando algún personaje utiliza una expresión que ha usado otro anteriormente, el personaje que cita al otro dice la misma frase para dar a entender que ha entendido a lo que se refería el primero. En el apartado del estado de la cuestión se puso el ejemplo de *Batman Begins*, entre otros, cuando Lucius Fox ha sido incorporado de nuevo a las industrias Wayne y su superior, que en su momento le echó de la empresa, ha sido despedido. Este tipo de ejemplo se puede ver también en *Misión imposible II*, cuando Nyah, le dice a Ethan “No tengo conciencia, soy una ladrona”. Cuando el personaje femenino se inyecta el veneno el protagonista usa una expresión parecida para recordarle lo dicho en el pasado “La que no tenía conciencia”.
- El sexto ejemplo es cuando un personaje usa una frase como muletilla. De nuevo sólo hemos podido observarlo en el apartado del estado de la cuestión,

más concretamente en la película *Zombies party*. Cuando el protagonista Shaun está paseando por la ciudad de pronto se encuentra con una amiga suya llamada Yvonne, la cual usa la expresión “me alegro de que a alguien le vaya bien”. Cuando se han desarrollado los tres actos y está acabando el clímax final, se vuelven a encontrar de nuevo tras un tiroteo contra unos zombies. Yvonne, al ver a su amigo y la novia de éste, usa la misma expresión para mostrar su alegría de que hayan sobrevivido.

- El séptimo y último ejemplo es un diálogo que da pie a una acción futura. En la película *Arma letal*, Martin le dice a Murtaugh: “Quizás viva lo suficiente para hacerte un regalo”, cuando están hablando sobre el cumpleaños del segundo. El guionista, Shane Black, *cultiva* esa frase para que en la escena final de la película Martin le dé a la hija de su inseparable compañero la bala con la que tenía pensado suicidarse. Otro ejemplo de este tipo de anticipación se puede ver en *Terminator*, cuando Kyle le dice a Sarah: “Ven conmigo si quieres vivir”. Efectivamente, el personaje femenino sobrevive tras la destrucción de la máquina, pero el que muere es Kyle.

La anticipación de acción se usa básicamente cuando un personaje, protagonista o antagonista, destaca por alguna faceta, realiza alguna habilidad o sus acciones se marcan de un modo determinado. La forma en la que matan los antagonistas en *Arma letal IV*, es un claro ejemplo de este tipo de anticipación. La mafia asiática mata a la gente empujándola a las vías del tren colisionando los coches y que muera aplastada. Es una anticipación de acción. En las tres películas de *Terminator*, los robots pueden imitar voces de otros personajes, utilizan esa faceta. Además, en la segunda y tercera entrega de la saga, los antagonistas además de imitar voces, pueden tomar cualquier forma, lo cual utilizan para hacerse pasar por otros personajes.

La anticipación de personaje, como se dijo en la parte teórica, es un claro ejemplo de que todos los personajes están por algún motivo en las películas. Un ejemplo muy claro se puede ver en *Misión Imposible III* o Shallah en *Indiana Jones y la última cruzada*. Ambos personajes pasan desapercibidos en un principio, pero en ambas películas ayudan a los protagonistas en algún momento de dificultad.

- Otra manera de usar la anticipación de personaje es cuando usamos la muerte

de uno dentro de la historia para dar mayor dramatismo a los puntos dramáticos o a determinados nudos de acción de la película. En el caso de la primera entrega de la saga *Mad Max*, la mujer y el hijo del protagonista mueren en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno. Algo semejante sucede en la segunda parte, cuando matan al perro que acompaña a Max a todos los lugares; en este caso sucede en el punto intermedio.

- En el caso de que la anticipación se use como suspense, por lo general, es para hacer creer al público que el protagonista no alcanzará su objetivo. En *Misión Imposible III*, Ethan, protagonista de la saga, tiene implantado un chip en el cerebro, si no se deshace de él, morirá. El espectador sabe cómo funciona el chip porque en un momento de la película una pupila de Ethan muere con el chip implantado.
- Por lo tanto, estamos ante treinta y seis películas donde mostramos el uso de las anticipaciones nombradas: acción, diálogo, personaje y objeto. Prácticamente en todas se usan estas cuatro anticipaciones y siempre como acción resolutiva, independientemente del género, protagonista, guionista, director...

## 5.2 CONTRASTE HIPÓTESIS SECUNDARIAS

**La anticipación debe presentar un adecuado *cultivo* para que tenga una correcta *cosecha*.**

Si hacemos el *cultivo* de la anticipación debe tener siempre una *cosecha*, de lo contrario el público no estará contento con el resultado y con la manera en la que usamos la anticipación. El espectador más atento se hará la pregunta de por qué se han creado unas expectativas que después nunca tendrán una resolución. Nunca se debe hacer un *cultivo* de una anticipación si después no hay una *cosecha*.

La anticipación debería de ser *cultivada* en el primer acto y resuelta a lo largo de los otros dos actos siguientes. En el caso de que no se realice el *cultivo* en el primer acto, lo mejor es hacerlo nada más empezado el segundo. La razón es sencilla, el primer acto lo utilizaremos para presentar personajes, sus facetas, su forma de ser, sus motivaciones, las reglas del juego...

Bajo nuestro punto de vista, el mejor momento para usar la *cosecha* de la anticipación, es en el clímax final de la película o de alguna historia secundaria. Ambos clímax pueden coincidir en una misma escena. Volvamos una vez más al ejemplo de la película *Aliens, el regreso*. En primer lugar, Norman, uno de los personajes que convence a Ripley para ir en la expedición al planeta, habla con la heroína de la saga de que éste sabe utilizar un tipo de maquinaria. En otra escena, camino del planeta donde se encuentran los *aliens*, Ripley enseña a dos soldados que sabe manejar la maquinaria de la que hablaba Norman. En el clímax final usa esta maquinaria para enfrentarse al *alien madre*.

En el caso de que el *cultivo* de la anticipación no tenga lugar en el primer acto porque el argumento no nos lo permite, debemos hacerlo con más cuidado de lo normal, no podemos darle de pronto una ayuda superior al esperado a los personajes. El público aceptaría que el protagonista use una pistola que le ha quitado a uno de los antagonistas que ha matado. Pero lo que nunca perdonaría el espectador es que de pronto pudiera hacerse con un artefacto muy potente para enfrentarse al resto de los antagonistas o al jefe de éstos que, evidentemente, sería el más fuerte. Produciría un resultado no creíble que decepcionaría al espectador, por lo que no se conseguiría la sensación buscada.

Por tanto, para conseguir el resultado deseado, una anticipación debe tener su cultivo y su cosecha, debe contar con un cuidado especial a lo largo de la película, como haría un agricultor con su producto, para finalmente convencer al espectador. Debe ser presentada de tal forma que el espectador se sienta advertido pero sin que se le desvele el momento en que se resolverá, de tal forma que se vea sorprendido y convencido del resultado y no defraudado.

Tanto el *cultivo* como la *cosecha* son dos escenas imprescindibles. Ambas tienen que estar en el guión y montaje final de la película. Ambas tienen que estar vinculadas de forma indirecta, de tal modo que las dos escenas se den vida mutuamente.

Al igual que las opiniones realizadas a lo largo de la tesis, este apartado se intentará evaluar de una forma objetiva y ante todo humilde. Se indicará las

dificultades que han surgido a la hora de hacer el análisis de cada una de las sagas.

### **La anticipación es utilizable entre sagas cinematográficas.**

En el caso de que queramos hacer uso de esta herramienta propuesta en sagas, contamos con varias opciones:

La primera de ellas, cuando queramos usar cualquier objeto, acción, personaje o diálogo. Una vez hecha la *cosecha* en una película anterior, se hace uso de nuevo en una continuación de ésta. El látigo de *Indiana Jones*, las caretas de *Misión imposible* o el arco de *Rambo*, pueden ser ejemplos de anticipaciones de objeto utilizadas en una de las partes de la saga para que sean usados posteriormente en el resto de la saga y se conviertan en objetos clásicos de éstas. Sin duda alguna, los dos primeros objetos se usan correctamente a lo largo de la saga, sin embargo, en *Rambo*, bajo nuestro punto de vista, no tiene una *cosecha* adecuada.

En la segunda entrega de *Rambo*, se puede ver cómo el protagonista usa un arco para defenderse en *Vietnam*. En la tercera entrega también lo usará, pero no se ve en ningún momento la funda negra donde suele guardarlo, le aparece de pronto en la espalda, la segunda vez que intenta rescatar al coronel Trautman. Habría sido tan sencillo como ver a lo largo de la película la funda negra del protagonista, el espectador ya sabría que es el arco, y no haría falta mostrar el modo en que lo utiliza. Sin embargo, en la cuarta parte de la saga y, por ahora última, se puede ver cómo lo tiene guardado en la baca, por lo que sí se puede ver la funda, el espectador sabe que es el arco y que lo usará como defensa tarde o temprano.

La segunda opción, cuando un personaje usa una expresión en una de las entregas y la sigue utilizando a lo largo de la saga. Roger Murtaugh, en la película, usa la expresión "I'm too old for this shit", lo que empieza como un gag humorístico en la primera entrega, se convierte en un diálogo muy típico y usado en las tres siguientes continuaciones. El espectador sabe que tarde o temprano el personaje de Roger usará su muletilla, por lo tanto, el *cultivo* tiene lugar en la primera entrega para seguir teniendo *cosechas* durante el resto de la saga.

La tercera opción puede ser cuando un objeto tiene su *cosecha* en una de las

partes de la saga para usarla en alguna de las continuaciones. Un claro ejemplo puede verse en la película *Regreso al futuro II*. Cuando Marty va a hablar con el Biff del presente alternativo, se puede observar que el antagonista está viendo la película *Por un puñado de dólares*, donde el protagonista de este western tiene una placa de metal escondida bajo su poncho que usará como chaleco antibalas. Marty usará la misma técnica en la tercera entrega de la saga para batirse en duelo con el antagonista y conseguir ganarle.

El cuarto uso de esta anticipación es cuando sabemos que un personaje puede hacer una acción y la sigue realizando a lo largo de la saga. El *cultivo* tiene lugar en alguna de las películas y los espectadores saben que tarde o temprano el personaje usará esa faceta a lo largo de la saga. En *Arma letal II*, se puede ver cómo Martin Riggs puede descolocarse un hombro siempre que lo desea. La primera vez que se ve es en la segunda parte de la película, en el momento en el que el protagonista de la película se libera de una camisa de fuerza en la comisaría. Martin usará la misma técnica durante uno de los nudos de acción del segundo punto de giro, cuando el protagonista ha sido atado a un saco y los antagonistas lo han arrojado al mar. En la tercera y cuarta entrega de la saga se puede ver cómo se le vuelve a dislocar el hombro, el espectador sabe que Martin tiene ese problema y no le extraña que le suceda.

El quinto y último uso sería cuando se aprovecha algún nudo de acción o una situación determinada que ha tenido un *cultivo* en una película de la saga, para que tenga una *cosecha* en sus continuaciones. En la primera entrega de *Arma letal*, sabemos que la mujer de Martin Riggs ha sido asesinada (*cosecha*). En la segunda entrega, en uno de los nudos de acción del segundo punto de no retorno, los guionistas aprovechan el *cultivo* de la primera entrega para que tenga la *cosecha* en esta secuela. En este caso, el policía descubre quienes son los asesinos de su mujer. La *cosecha* es utilizada para dar mayor dramatismo al nudo de acción. Los guionistas decidieron que los asesinos de la mujer son los antagonistas de la primera secuela de *Arma letal*.

Hay que tener en cuenta que, en algunas ocasiones, se sabe que la saga tendrá continuidad y se *cultiva* en una de las películas de forma consciente para que se tenga

la *cosecha* en alguna de las continuaciones. Estos guiones se escriben seguidos, por lo que el guionista aprovecha esa herramienta para usarla en las secuelas. Cuando se estrenó *Regreso al futuro II* y ya estaba finalizando esta entrega de la saga, salían imágenes de su continuación y ponía antes de los títulos finales: “continuará”, por lo que se puede afirmar que la anticipación de la placa de metal estaba pensada.

Sin embargo, hay sagas de cine en las que los guiones son independientes y siempre dependen las continuaciones de la recaudación de taquilla. Es el caso de la saga de *Batman*. En la tercera entrega, los guionistas aprovechan un *cultivo* realizado en la primera entrega para que el héroe dé a entender al comisario Gordon quién está detrás de la máscara del hombre murciélago y así crear la *cosecha*. Nos referimos al momento de *Batman Begins* en el que el comisario Gordon le pone un abrigo a Bruce Wayne, cuando acaban de asesinar a sus padres y está en comisaría. En la tercera entrega Batman le recuerda ese gesto para decirle quién es.





## **6 DISCUSIÓN**

### **6.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS**

Si observamos los resultados, podemos considerar que se ha avanzado en el conocimiento en esta tesis doctoral. Si tenemos en cuenta la hipótesis principal y las secundarias, es decir, que la anticipación es una herramienta que está en un gran número de técnicas narrativas, que se puede usar entre sagas cinematográficas, y que debe ser implantada para que tenga un cumplimiento, concluiremos que, se cumplen dichas hipótesis.

### **6.2 ELEMENTOS PROBLEMÁTICOS**

Ante todo surgieron varios problemas principales. El primero de ellos, demostrar la existencia de las anticipaciones ya aportadas por los teóricos del tema, además de las dos que añadimos -en el título y entre sagas-, una vez que se ha hecho un estudio de un gran volumen de películas (36). Otro de los problemas ha sido la localización de los cinco puntos dramáticos en todas ellas.

Lo que en un principio parecía algo sencillo, ha tenido varios contratiempos. La localización de anticipaciones fue un trabajo difícil ante todo porque nos íbamos dando cuenta de que se trataba de esta herramienta conforme íbamos descubriendo la *cosecha*.

A la hora del análisis se complicó mucho el uso de tantas imágenes. No debemos olvidar que cada saga tiene prácticamente todos los tipos de anticipaciones y cada una de estas tiene como mínimo dos imágenes, lo que supuso un esfuerzo a la hora de capturar el momento preciso del *cultivo* y la *cosecha*. Además de capturar el momento adecuado, también supuso un problema buscar un diálogo dentro de la historia que estuviera relacionado de forma directa con la anticipación o los puntos dramáticos. Este gran número de imágenes ha supuesto también que el documento tenga mucho peso y no se pueda obtener un solo documento, por lo que decidimos dividirlo en varios bloques.

Respecto a los puntos dramáticos sí que supuso una mayor dificultad a la hora

de localizarlos dentro de las películas. Lo que parecía una tarea fácil se complicó en muchas de las películas, ya que hemos dudado en cuanto al tipo de detonante y eso supone que los puntos de giro pueden cambiar de ubicación. Sagas como *Regreso al futuro*, *Alien*, o *Misión Imposible*, han dado mucho juego en lo que a puntos dramáticos o división de actos se refiere, ante todo, cuando estábamos ante un detonante de situación o no estaba tan claro si podía estar unido al primer punto de no retorno. Se ha dudado del tipo de detonante sobre todo cuando el protagonista ignora el detonante y no es hasta el primer punto de no retorno cuando descubre lo que sucede, lo que da pie al primer punto de no retorno. Sin embargo, en cuanto a punto intermedio y segundo punto de no retorno se refiere, no han surgido tantos problemas como en los dos puntos dramáticos anteriores.

### **6.3 APORTACIONES AL ESTUDIO**

Al tratarse básicamente de un ensayo detallado sobre narrativa audiovisual, no han sido muchas las aportaciones lógicas o conceptuales al término del estudio. Sin embargo, por lo general, los libros de guión se apoyan en ejemplos sobre los puntos dramáticos y las anticipaciones, pero no se extienden en número. Hemos conseguido sacar treinta y seis ejemplos de películas en las que se han localizado dichos puntos dramáticos y se han intentado aclarar de la mejor forma posible. Podríamos afirmar que con estos ejemplos hemos enriquecido de un modo práctico el estudio.

Respecto a los puntos dramáticos hemos aportado pequeñas pinceladas, como por ejemplo, que el punto intermedio puede ser una decisión tomada por un personaje. Hemos intentado desarrollar un poco más el concepto de detonante de situación, añadiendo que puede estar vinculado o no al primer punto de no retorno. Con el segundo punto de no retorno hemos aportado pequeños datos: No sólo se trata de la reacción del personaje que da lugar al tercer acto, sino también de los nudos de acción que le preceden y que generalmente se inician con un movimiento de las fuerzas antagonistas.

En cuanto al clímax final, hemos añadido que es posible alargarlo sin ser un falso final o un anticlímax. Por último, y en lo que a puntos dramáticos se refiere, en este estudio hemos mencionado dos nuevos aportados por Gabriel Jiménez, la primera

y la segunda escalada. Se trata de la reacción a uno de los contratiempos y la reacción al punto intermedio, respectivamente.

Si nos centramos en la división de actos, hemos aportado la posibilidad de dividir en microactos la película, siempre y cuando el detonante de situación no esté unido al primer punto de no retorno, el protagonista no esté activo, o cuando hay un falso final.

Si tenemos en cuenta las aportaciones en las anticipaciones, deberíamos hablar de dos nuevas: en el título y entre sagas. Respecto a las cuatro mencionadas por todos los teóricos del guión, decir que se ha hecho un análisis minucioso y detallado, que no se había hecho hasta el momento.

En el resto del ensayo se han aportado pequeños detalles como los tipos de prólogos o las distintas formas de llegar desde la escena inicial hasta el detonante, independientemente del tipo ante el que nos encontremos.

#### **6.4 FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

El estudio de las anticipaciones, los puntos dramáticos y actos en otra época del cine, recordemos que hemos abarcado desde 1978 hasta 2011. Podríamos hacer el estudio en el cine clásico o en determinados géneros cinematográficos que, a su vez, tienen muchos subgéneros, como es el *western*. Incluso podría hacerse el estudio en un tipo de películas determinadas como son las corales, de autor o incluso bizarras, para demostrar que en todas las películas hay actos, puntos dramáticos y anticipaciones de algún tipo.

Al igual que se eligen los puntos dramáticos y las anticipaciones en otras épocas del cine, podríamos estudiarlos en otros formatos, como son series de televisión o videojuegos. Respecto a las series sería muy interesante la anticipación entre capítulos, son muchas las series donde se utilizan muy a menudo. Incluso cuando la anticipación tiene su *cosecha*, introducen un *flashback* para recordar el *cultivo*. Lo ideal en los videojuegos, además de estudiar anticipaciones y puntos dramáticos, sería los contratiempos, ya que se puede ver de forma muy clara cómo se va complicando cada vez más. Si estamos ante un juego donde el protagonista es un ninja, no tendrá la

misma dificultad la primera fase que la última.

Otra línea de investigación podría ser el estudio detallado de los dos nuevos puntos dramáticos que aporta Gabriel Jiménez, primera y segunda escalada, situada entre el primer punto de no retorno y el punto intermedio, y entre el punto intermedio y el segundo punto de no retorno respectivamente.

Búsqueda de nuevos tipos de anticipaciones, y distintas formas de realizar la *cosecha* y *cultivo*. La última manera que hemos observado que se puede hacer es poniendo el *cultivo* al principio para dar mayor fuerza a la *cosecha* mediante un flashback. Este forma de utilizar la anticipación es muy típica en la película *El lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall street*, Martin Scorsese, 2013).

## **7. BIBLIOGRAFÍA**

### **7.1 LIBROS CONSULTADOS**

- Alvort, P. (2002). *Artesanía del guión. Técnica y arte de escribir un buen guión para el cine*. Madrid: Frontera Films, S.L.
- Aristóteles. (2002). *Poética*. Madrid: Istmo.
- Barthes, R, Bremont, C, Metz, C, Todorov, Genette, Morin, V (et al). (1970). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bowles, S, Mangravite, R, Zorn P. (2006). *The Complete Screenwriter's Manual*. Florida: Longman.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F: Fondo de cultura económica.
- Canet, F, Prosper, J. (2009). *Narrativa Audiovisual, estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Madrid: Taurus humanidades.
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Chion, M. (2009). *Cómo se escribe un guión*. Madrid. Cátedra.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). *El guión de cortometraje*. Madrid: IORTV.Fernández
- Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Editorial Díaz de Santos.
- Field, S. (1994). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.
- Field, S. (2000). *Prácticas con 4 guiones*. Madrid: Plot Ediciones.
- Field, S. (2002). *Cómo mejorar un guión*. Madrid: Plot Ediciones.
- Flinn, M. (1999). *How Not to Write a Screenplay: 101 Common Mistakes Most Screenwriters Make*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Garrido Domínguez, A. (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Síntesis.

- Goldman, W. (2002). *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Plot ediciones.
- González Requena, J. (1989). *El espectáculo informativo*. Madrid: Akal.
- Jiménez, G. (2012). *Golpe a Golpe*. Madrid: Icono14 Editorial.
- Kermode, F. (2000). *El sentido de un final. Estudios sobre la teoría de la ficción*. Barcelona: Gedisa.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in Fiction and Film*. New York: Oxford University Press.
- Martínez i Surinyac, G. (1998). *El guión del guionista*. Barcelona: Cims.
- Mckee, R. (2011). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Prosper Ribes, J. (2004). *Elementos constructivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Rajas, M, García, F. (2012). *Narrativas audiovisuales: los discursos*. Madrid: Icono14 Editorial.
- Rajas, M, García, F. (2012). *Narrativas audiovisuales: medición y convergencia*. Madrid: Icono14 Editorial.
- Rajas, M, García, F. (2012). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Madrid: Icono14 Editorial.
- Rodríguez de Fonseca, F. (2009). *Cómo escribir diálogos para cine y televisión*. Madrid: T&B editores.
- Rodríguez García, T y Baños González, M. (2010). *Construcción y memoria del relato audiovisual*. Madrid: Fragua.

Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guión de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel Cine.

Sánchez-Escalonilla, A. (2008). *Estrategias del guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine.

Seger, L. (1993). *El arte de la adaptación*. Madrid: Ediciones Rialp.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós comunicación.

Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.

Tomachevsky, B (1982): *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal.

Truffaut, F. (2002). *El cine según Hitchcock*. Barcelona: Alianza.

Vale, E. (2002). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Madrid: Gedisa.

Vayone, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós Comunicación.

## **7.2 ARTÍCULOS CONSULTADOS**

Martel, C. (2011). *Your Own Devices*. Script Magazine. 76-79.

Hauge, M. (2011). Superior Position, Foreshadowing and Ticking Clocks Avatar. Anatomy of a Screenplay. 58-59.

## **7.3 ENLACES INTERNET DESTACADOS**

“El cine; evolución, tecnología y diégesis”. 08/06/2012.

<http://produccionesbotargicas.blogspot.com.es/2012/03/el-cine-evolucion-tecnologia-y.html>).



## 7.4 PELÍCULAS DESTACADAS

### 7.4.1 SAGAS

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 68577. *ARMA LETAL. EL MONTAJE DEL DIRECTOR*.1987. Richard Donner. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 68578. *ARMA LETAL II. EL MONTAJE DEL DIRECTOR*.1989. Richard Donner. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 68579. *ARMA LETAL III. EL MONTAJE DEL DIRECTOR*.1992. Richard Donner. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 58925. *ARMA LETAL IV*.1998. Richard Donner. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 15620. *MAD MAX, SALVAJES DE AUTOPISTA*.1979. George Miller. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 20022. *MAD MAX, EL GUERRERO DE LA CARRETERA*. 1981. George Miller. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 25513. *MAD MAX, MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO*.1985. George Miller. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 126611. *ACORRALADO*.1982. Ted Kotcheff. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 126612. *RAMBO, ACORRALADO PARTE II*. 1985. George Pan Cosmatos. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 126613. *RAMBO III*. 1988. Peter MacDonald. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 107421. *JOHN RAMBO*. 2008. Sylvester Stallone. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 66140. *TERMINATOR*. 1984. James Cameron. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 128738. *TERMINATOR 2, el juicio final (montaje del director)*. 1991. James Cameron. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 77127. *TERMINATOR 3, LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS*. 1991. James Cameron. © SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 30994. *JUNGLA DE CRISTAL*. 1988. John McTiernan. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 37669. *LA JUNGLA II, ALERTA ROJA*. 1990. Renny Harlin. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 49535. *JUNGLA DE CRISTAL: LA VENGANZA*. 1995. John McTiernan. © THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 49535. *LA JUNGLA 4.0*. 2007. Len Wiseman. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 36339. *EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA*. 1981. Steven Spielberg. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 24397. *INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO*. 1984. Steven Spielberg. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 36708. *INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA*. 1989. Steven Spielberg. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 105909. *INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL*. 2008. Steven Spielberg. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 51242. *TOY STORY*. 1995. John Lasseter. © THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 62917. *TOY STORY II*. 1999. John Lasseter. © THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 118379. *TOY STORY III*. 2010. Lee Unkrich. © THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 52788. *MISIÓN IMPOSIBLE*. 1996. Brian de Palma. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 52788. *MISIÓN IMPOSIBLE II*. 2000. John Woo. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 93446. *MISIÓN IMPOSIBLE III*. 2006. J.J Abrams. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 123624. *MISIÓN IMPOSIBLE: PROTOCO FANTASMA*. 2011. Brad Bird. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 78075. *ALIEN EL OCTAVO PASAJERO, EL MONTAJE DEL DIRECTOR*. 1979. Ridley Scott © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 41336. *ALIEN EL REGRESO, EL MONTAJE DEL DIRECTOR*. 1986. James Cameron. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 41336. *ALIEN 3*. 1992. David Fincher. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 57313. *ALIEN RESURRECTION*. 1997. Jean-Pierre Jeunet. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 24596. *REGRESO AL FUTURO*. 1985. Robert Zemeckis. © UNIVERSAL PICTURES IBERIA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 22341. *REGRESO AL FUTURO II*. 1989. Robert Zemeckis. © UNIVERSAL PICTURES IBERIA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 36339. *REGRESO AL FUTURO III*. 1990. Robert Zemeckis. © UNIVERSAL PICTURES IBERIA S.L.

#### **7.4.2 EJEMPLOS**

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 109306. *VENGANZA*. 2008. Pierre Morel. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 83156. *ZOMBIES PARTY*. 2004. Edgar Wrigh. © UNIVERSAL PICTURES IBERIA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 63348. *EL DILEMA*. 2004. Michael Mann. © THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 129532. *LA VERDAD OCULTA*. 2010. Larysa Kondracki. © LA AVENTURA AUDIOVISUAL, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 78568. *MYSTIC RIVER*. 2003. Clint Eastwood. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 38997. *LE LLAMAN BODHI*. 1991. Kathryn Bigelow. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 127748. *OBJETIVO: LA CASA BLANCA*. 2013. Antoine Fuqua. © AURUM PRODUCCIONES S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 126250. *UNITED*. 2011. James Strong. © SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 111763. *CUESTION DE HONOR*. 2008. Gavin O'Connor. © TRIPICTURES S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 55128. *SCREAM*. 1996. Wes Craven. © LAUREN FILM S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 92157. *UNA HISTORIA DE VIOLENCIA*. 1996. David Cronenberg. © TRIPICTURES S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 115685. *MENTIRAS ARRIESGADAS*. 1994. James Cameron. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 40010. *EL DESAFIO DE LAS AGUILAS*. 1968. Brian G. Hutton. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 25378. *ROCKY IV*. 1984. Sylvester Stallone. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 124515. *INTOCABLE*. 2011. Eric Toledano y Olivier Nakache. © A CONTRACORRIENTE FILMS, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 87722. *BATMAN BEGINS*. 2005. Christopher Nolan. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 109405. *EL CABALLERO OSCURO*. 2005. Christopher Nolan. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 125587. *EL CABALLERO OSCURO, LA LEYENDA RENACE*. 2012. Christopher Nolan. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 109860. *LARS Y UNA CHICA DE VERDAD*. 2007. Craig Gillespie. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 121027. *THOR*. 2011. Kenneth Branagh. © PARAMOUNT SPAIN, S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 50955. *HEAT*. 1995. Michael Mann. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 35564. *UN GRAN AMOR*. 1989. CAMERON CROWE. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT. ES. S.A

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 15606. *LA GRAN EVASIÓN*. 1963. John Sturges. © WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 14203. *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*. 1977. George Lucas. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 16941. *EL IMPERIO CONTRAATAACA*. 1980. Irvin Kershner. © S.A.

Fuente: DVD. Nº de expediente del Ministerio de cultura: 22788. *EL RETORNO DEL JEDI*. 1983. Richard Marquand. © TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES.